DEMPA MOOK
デンパムック

ALL ABOUT シリーズ Vol. 18

ALL ABOUT
ストリートファイターEX



奥義伝承

豪鬼の使用コマンド、ガルダの出現条件、隠し4キャラの完全データ、ETC……を一挙公開!!

大会優勝チームが対戦攻略法を伝授!!

STUDIO BENT STUFF

スタジオベントスタッフ・編

ALL ABOUT STREET FIGHTER EX








CONTENTS


















Staffより

A.A.シリーズ初となるポリゴン格闘ゲームの本です。実験的な試みをいくつか盛り込んでみましたが、いかがでしょうか？　それにしても、『ストEX』『ストⅢ』『ヴァンパイア セイヴァー』とつづくカプコン系大作３連発は圧巻。もちろん、３作すべてA.A.化します。僕らスタッフは、また睡眠時間が減りそう……。（山下　章）

思い出すと、今回は大小含めて、いろいろな仕事をしました。ツライときは、スカロドリームの「がんばれ〜！」というボイスを聴いて元気づけたものです。しかし、ボイスがらみの作業中に、これが技名を叫んでいるだけと知ったときは舌かんで死にそうになりました。（山中直樹）

ほくとについで、アレンのボイスも空耳（聞きちがい）度が高いことが判明。しかし、その内容たるやワイ×ツドラゴンだとか××ボブレイクだとか……やはり外見とか言動とか技名のせいか？ でも、連続技の爆発力はトップ3に入る強いキャラなんだよなコイツ……。（小石朋仁）

先日行なわれた雑誌社対抗の『ストEX』大会。かなりの激戦だったが、僕と白川が出場した結果、全戦全勝の完封勝利というカタチで優勝することができた。やはり日々コレ鍛錬と言ったところか。
　というわけで、今回も対戦に強くなるヒケツを伝授しよう！　まず、スーパーキャンセルを使った連続技を習得する。つぎに、基本技の対空を覚えることが重要だ。あとは、むやみに跳び込むことをさけ、地上戦で相手を制して、ガードブレイクを的確に使えるようになれば、50連勝も夢じゃなくなるぞ！　がんばろう！（加藤義文）

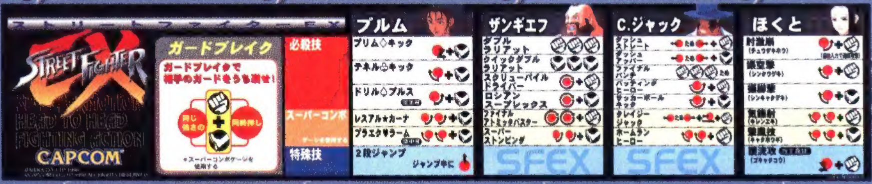
『ストEX』では待望のガイル復活ということで、対2P戦攻略はガイルの担当になった。ニーバズーカーはなく、ソバットも前にしか進まない、といった変更点もあるが、往年のガイル使いなら残された裏拳を駆使してがんばろう。ただし、強い相手に使うと死にます。（白川大輔）

C.ジャックでゲージを満タンにする→ガードブレイク→10割コンボがメチャクチャ楽しい。ただ、そればかり狙って基本技のかけひきはおろそかになるわ、大差で負けても「いい勝負だった」と言い出すわ……もはやダメ人間？　（森　健生）

最近、クラッカージャックにハマってます。ほかのストリートファイターたちが忘れてしまっているアツいなにか……それを彼の両拳からは感じるんだなぁ。ヤツこそ真の格闘家かも？（八巻将之）

タイム・チャート作成のため、隠しキャラを使用することを許されたオレは、ひそかにアレンを特訓する。連続技もマスターし、「これでゲーム・センターのヒーロー」と息巻いていたが、ゲームが出まわりはじめたころは、当然隠しキャラは登場しておらず、あえなく轟沈。（小江哲朗）


CAPCOM
ストリートファイターEX
リュウ
ケン
チュンリー
D.ダーク
ガイル
スカロマニア
必殺技
スーパーコンボ
特殊技
SFEX


STREET FIGHTER EX
CAPCOM
ガードブレイク
同じ強さの
同時押し
必殺技
スーパーコンボ
特殊技
ブルム
ザンギエフ
C.ジャック
ほくと
SFEX


STREET FIGHTER EX
3D-DEFORMATION
HEAD TO HEAD FIGHTING ACTION
ストリートファイターEX
スーパーコンボ
攻撃するとゲージがたまる!
ゲージをためると強力な
スーパーコンボが使用可能に!
ゲージは3個(ブロック)までためられる!
連続使用OK!
STREET FIGHTER EX
ガードブレイク
ガードブレイクで
相手のガードをうち崩せ!
同じ強さの
同時押し
＊スーパーコンボゲージを
使用する
基本操作
ジャンプ
ガード
しゃがみ
パンチ
弱
中
強
キック
＊コマンドはキャラが右向きの時
スーパーキャンセル
スーパーコンボは
どんな技でもキャンセル可能!
究極の
スーパーキャンセルコンボを
つくりだせ!
CAPCOM


STREET FIGHTER EX
3D-DEFORMATION
HEAD TO HEAD FIGHTING ACTION
HOW TO PLAY
JUMP
GUARD
CROUCH
PUNCH
light
middle
heavy
KICK
*When facing right
THE THIRD DIMENSION
GUARD BREAK
Demolish the enemy's defense!!
same strength
simultaneously
*consumes one block of super combo energy
SUPER COMBO
Find out the Super Combo command for yourself!
Attack to charge the Combo energy
You can stock three blocks of super combo energy
Super Combo is available as long as the energy remains
CAPCOM
SUPER CANCEL
Cancel the unnecessary movements after attacking the opponent to attack in a quick sequence!
Weave your way into Ultimate SUPER CANCEL COMBO!


STREET FIGHTER EX
This is The Essence Of Fighting!
CAPCOM
PULLUM
Purim Kick
Ten'el Kick
Drill Purrus
ZANGIEF
Double Lariat
Spinning Pile Driver
Russian Suplex
HOKUTO
Chugeki-Hoh
Shinkugeki
Shinkyakugeki
RYU
Hado-ken
Shoryu-ken
Tatsumaki-Sempukyaku
GUILE
Sonic Boom
Flash Kick
KEN
Hado-ken
Shoryu-ken
Tatsumaki-Sempu-kyaku
CHUN-LI
Lightning-kick
Spinning Air Kick
Hienshu
D.DARK
Kill Blade
Dark Wire
Explosive
SKULLOMANIA
Skullo Head
Skullo Crasher
Skullo Slider
C.JACK
Dash Straight
Dash Upper
Batting Hero

GUIDANCE §1

基礎概念

読者のなかには、対戦格闘ゲームのなんたるかを完全に把握していない人もいるはずだ。まずは、そういった人のために、『ストリートファイターEX』が、どのような特色を持ったゲームなのかを説明していこう。

従来の3D対戦格闘ゲームと『ストEX』とのちがい

ポリゴン映像を使用した「3D対戦格闘ゲーム」は、すでにゲーム・ジャンルの1つとして認知されている。本書で紹介していく『ストリートファイターEX（以下、ストEX）』は、ポリゴンを使用した対戦格闘ゲームでありながら、3D対戦格闘ゲームよりも、『ストリートファイターⅡ』シリーズに代表される2D対戦格闘ゲームのテイストを強く打ち出した作品だ。

飛び道具（弾）を発射する、ジャンプ攻撃でめくる（相手を跳び越えつつ攻撃する）、基本技の動作をキャンセルして必殺技を使うなど、3D対戦格闘ゲームではめったに味わえない戦略が楽しめるのだ。



◀2D対戦格闘ゲームの象徴である飛び道具も撃てる。2Dと3Dの長所を活かした意欲作

勝敗が決する条件

攻撃を当てることで相手の体力を減らし、その残量をゼロにすると、「1本獲得」できる（制限時間がなくなったときは残り体力の多いほうが1本獲得となる）。そして、設定された規定本数（通常は2本）を先取すれば勝ち残りとなり、つぎの相手と闘えるという仕組みだ。

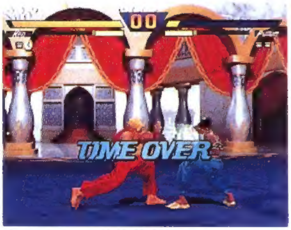
なお、本作品における対戦フィールドは左右がつながっている（ループしている）ので、リングアウトによって決着がつくことはない。

①KO（ノックアウト）



▲攻撃をヒットさせることで相手の残り体力（残量は画面上部にゲージとして表示）をゼロにすれば勝ちとなる

②時間切れ（タイムアウト）



▲試合の制限時間がゼロになったときに、残り体力が相手よりも多ければ、たとえ相手をKOしていなくても勝ちとなる

ドローについて

制限時間がゼロになったとき、両者の残り体力がまったく同じだと、その試合は「DRAW（ドロー）」と判定され、互いの獲得本数が1本ずつ追加される。その結果として2本先取した場合でも、勝ち抜いたことになり、つぎの試合へと進む。なお、互いが1本ずつ獲得している状態でドローになった場合は、「対CPU戦ならCPUキャラ、対2P戦なら挑戦者が無条件で負け」となる。

以上のルールは、互いの攻撃がぶつかり合って、両者の体力がゼロになったときにも適用されるのだ。



◀相打ちでドローになったところ。この場合は、1P(左)側が勝ち残れるぞ

操作方法

どんなジャンルのゲームでも、快適に遊ぶためには、操作方法をきちんと把握しておかないといけない。8方向レバーと6つのボタンの組み合わせで可能になる『ストEX』の動作の数々を、ここで学んでおこう。

基本操作

レバーとボタンの基本的な役割は右図のとおり。それによる動作の内容は下の欄を参考にしてほしい。

なお、本書で説明する操作方法は、すべて使用キャラクターが右を向いているときのもの。左向きのときはレバー入力方向の左右が逆（↓↘→というコマンドなら↓↙←）になる。



歩行

前方：→
後方：←

地上を歩く。移動手段の基本中の基本と言える動作。レバーから手を離すか、ちがう方向に入力すれば、いつでも中断可能。



ジャンプ

前方：↗ 垂直：↑
後方：↖

レバーを入れた方向に向かって跳び上がる。ジャンプの軌道は、空中で特殊な技を使わないかぎり変更できない。



しゃがみ

↙↓↘のいずれか

姿勢が低くなるぶん、立ち状態では当たってしまった攻撃をかわせることもある。レバー入力方向による性能のちがいはない。



ガード

立ち：←
しゃがみ：↙

相手が攻撃してきたとき、自動的に防御態勢をとる。立ち状態としゃがみ状態では、ガードできる攻撃の種類にちがいがある。



通常投げ

相手の近くで
←or→+中or強Ⓟ

相手をつかまえて投げ技や関節技をキメる。ガード操作を行なっていても回避不可。一部のキャラは中or強Ⓚでも投げられる。



投げ抜け

通常投げを食らった直後に↑か↓以外を入力+中or強ボタン

つかみにきた相手の手を振り払って投げ技を回避する（受けるダメージはゼロ）。攻撃の動作中に投げられたときは使用不可。



空中投げ

互いが空中&近くにいるとき
↑以外を入力+中or強Ⓟ

通常投げの空中版。ケン、春麗、ガイル、プルム プルナ、ダラン、ガルダで使用可能。通常投げとレバー入力方向の制限が異なる。



ダッシュ

前方：すばやく→×2
後方：すばやく←×2

スカロマニアだけが使用できる高速歩行。前方ダッシュはレバーを←に入れると中断できるが、後方ダッシュは完全に中断不可。



攻撃

相手に勝つには、的確に攻撃をキメていく必要がある。本作品では、レバーとボタンの組み合わせによって、さまざまな攻撃が使用可能だ。それぞれの長所を活かすような闘いを心がけ、勝利を手中におさめたい。

EX 基本技と特殊技

基本技とはボタンを押すだけで出せる攻撃の総称。パンチ、キックともに、技の性能が弱中強の3段階にわけられている。強になるほど威力が上がり、リーチも長くなるが、その代償として攻撃前後のスキが大きくなってしまう。

また、特定の方向にレバーを入れながらボタンを押すと、「特殊技」を使えるキャラもいる（操作方法はキャラによって異なる)。移動しながら攻撃するもの、しゃがみガードでは防げないものなど、その性質もさまざまだ。

通常の立ち中Ⓚ攻撃



▲中攻撃は、威力、リーチ、スキと、あらゆる要素が平均レベルの技。基本技というだけあって、見た目に地味な攻撃だ

➡に入力しながらの中Ⓚ攻撃



▲ボタンを押すときにレバーを➡に入れていると、移動しながらの攻撃に変化する。それぞれの性能に合わせて使いわけよう

EX 必殺技

規定の順番どおりに操作（コマンド入力）を行なうことで使用できる攻撃を必殺技と呼ぶ。飛び道具を発射するものや、全身無敵になって攻撃を回避できるものなど、基本技や特殊技よりもさらに特殊な性能を持っている。

必殺技コマンドの入力方法についても説明しておこう。リュウの波動拳は、コマンドが「⬇⬊➡＋Ⓟ」と記されているが、これはレバーを⬇、⬊、➡の順にすばやく入力した直後にⓅボタンを押すという意味（3D対戦格闘ゲーム風に書くなら⇩⬂⇨Ⓟ）。押すボタンの種類によって攻撃の弱中強が指定可能で、なかにはレバーやボタンを一定時間入力しつづけることが重要なコマンドもある。



◀左は飛び道具を発射する必殺技で、右が全身無敵になる（相手の攻撃がすり抜ける）必殺技

EX キャンセル(必殺技キャンセル)

一部の基本技は、攻撃が当たったとき（ヒット・ガードは問わず）に必殺技コマンドを入力すれば、基本技の動作を中断して、すぐさま必殺技を出すことが可能だ。この現象を「キャンセル」と呼び、攻撃と攻撃のタイムラグを減らす手段として重宝する。



▲基本技が当たったときにコマンド入力しよう



▲すると、基本技のフォロースルーがなくなって……



▲さきほどコマンド入力した必殺技へと移行する

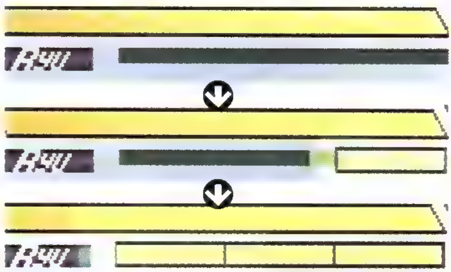
スーパーコンボゲージ

体力の残量を示す体力ゲージの下に表示されているのがスーパーコンボゲージ。使いかたによっては、試合展開を大きく左右することもできるという重要なファクターだ。それを活用するためのテクニックを以下で説明していく。

スーパーコンボゲージを増やす(タメる)には?

スーパーコンボゲージは試合開始時だとゼロになっているが、技を出したり、相手の攻撃を受けたりすることで、少しずつ増やすことができる。技を出した場合は、その攻撃が相手に当たったほうが、空振りしたときよりもゲージが多く増えるのだ。

スーパーコンボゲージが一定量を超えれば、それを消費することで、スーパーコンボやガードブレイクが使用可能になる。どちらも一発逆転が可能という強力な技なので、チャンスがあれば積極的に狙っていきたい。



▲ゲージの増加過程。レベルが1以上になれば(3レベルまで蓄積可能)、1レベルぶん消費することで下記の技が使える

スーパーコンボゲージ消費技①「ガードブレイク」

弱Ⓟ+弱Ⓚといった組み合わせで2つのボタンを同時に押すと、相手のガードをくずす「ガードブレイク」という技を出すことができる。

この技の特徴は、ガード操作で防ぐことができないこと、そして食らった相手がしばらく行動不能(よろめき状態)になることだ。そこへさまざまな攻撃をたたき込めるぞ。

ただし、ガードブレイクには右のような欠点もあるので、あまり乱発はしないように。

ガードブレイクの使用コマンド

同じ強さのⓅとⓀボタンを1つずつ同時に押す

①攻撃するまでの予備動作が長い。
②空中の相手にヒットすると、相手が上空へ吹き飛んでしまい、動作不能にすることができなくなる(吹き飛んだ相手に追撃できるのが救い)。
③ダウンから起き上がったor吹き飛びから着地した直後の相手には空振る。



◀一部のガードブレイクは足払いを跳び越えて攻撃できる



▲ⓅⓀ同時押しでガードブレイクが発動。攻撃軌道がピンク色に光るのがその目印



▲ガードブレイクはガード不能なので、攻撃さえ届けば、ほぼ確実にヒットする



▲ガードブレイクを食らった相手は、しばらく行動不能に。攻め込むチャンスだ!

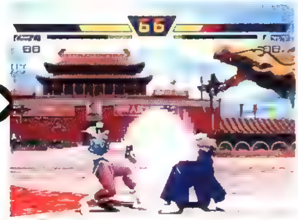
スーパーコンボゲージ消費技②「スーパーコンボ」

必殺技の強化版である「スーパーコンボ」も、スーパーコンボゲージを1レベル（一部の技は3レベル）ぶん消費することで使用可能だ。

スーパーコンボの使用コマンドは、↓↘→↓↘→+Ⓟといったように、必殺技コマンドを複雑にしたものだが、総合性能はガードブレイクよりも上なので実用度は高い。以下で、スーパーコンボの特性を紹介しよう。

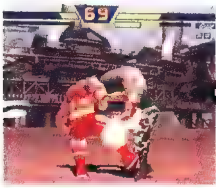


▲コマンド入力すると、スーパーコンボゲージを消費したあとで画面が暗転し……

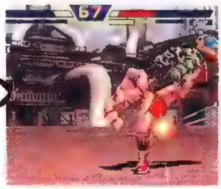


▲スーパーコンボが発動。使いどころさえ把握すれば、強力な攻撃・防御手段となる

特徴① 与えるダメージが大きい



▲圧倒的に不利な状況でも、スーパーコンボをクリーン・ヒットさせることができれば……



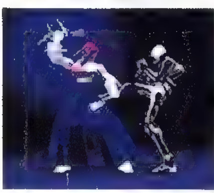
▲相手に多大なダメージを与えつつダウンさせることが可能。形勢逆転の糸口になるだろう

特徴② 連続技に組み込みやすい


▲ヒットした基本技をキャンセルして、スーパーコンボを仕掛けてみよう


▲基本技が弱でも、スーパーコンボが連続ヒット。空中の相手にも連続で当てやすいぞ

特徴③ 動作開始時に全身無敵となる


▲相手の攻撃が目前に迫った状況でスーパーコンボを使うと、全身無敵で攻撃をかわし……


▲無防備（フォロースルー）となった相手に、強烈な一撃をたたき込むことが可能だ

特徴④ 相手の動作を強制停止させる


▲スーパーコンボを発動させて画面が暗転したところ。相手の位置とポーズに注目


▲攻撃開始まで相手の動作は完全停止（ガードも実行不可）。さらに攻撃能力もなくなるぞ

特徴⑤ 飛び道具の連続発射が可能



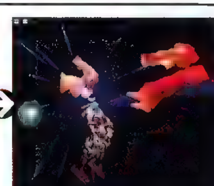
▲通常、飛び道具は発射したものが画面から消えるまで再発射できないようになっている



▲しかし、スーパーコンボの飛び道具はその制限を受けない。硬直さえ解ければ再発射可能だ

特徴⑥ スーパーキャンセルが行なえる


▲基本技とちがい、必殺技やスーパーコンボの動作はキャンセル不可能と思われがちだが……


▲スーパーコンボでならキャンセルできる。くわしくは、つぎのページをご覧いただきたい

スーパーキャンセル

本作品のウリであるのがスーパーキャンセル。攻めだけでなく、守りにも活用できるほど、利用価値の高いシステムだ。それなりの練習を必要とするが、確実に実行できるようになれば、勝率アップはまちがいないだろう。

スーパーキャンセルとは?

スーパーキャンセルとは、スーパーコンボを使い、本来ならキャンセルできない技（右のカコミを参照）をキャンセルすること。キャンセルする技が相手に当たりさえすれば（ヒット、ガード問わず）、その後の動作がいつでもキャンセル可能となるのだ。

③のキャンセルは、気功掌→千裂脚や千裂脚→気功掌といった、別の技でなら可能だが、千裂脚→千裂脚や気功掌→気功掌のように、同じ技をつなぐことは不可能。また、空中に跳び上がる技は、着地するまで空中スーパーコンボ（リュウやカイリなどが持つ）でしかキャンセルできない。

余談だが、基本技や特殊技のキャンセル受付時間（動作開始から○秒までにコマンド入力すればキャンセルされる時間）が、必殺技でのキャンセルだと60分の7秒しかないのに対し、スーパーコンボだと60分の16秒まで受けつけている。そのため、攻撃を当ててからでは必殺技キャンセル不可という基本技や特殊技(一部)も、スーパーコンボなら可能という現象が起こるのだ。

スーパーコンボでのみキャンセルできる技

①ガードブレイク
②必殺技
③スーパーコンボ(同じ技でのキャンセルは不可)


▲必殺技が当たったところでスーパーコンボのコマンドを入力


▲すると、必殺技の動作をスーパーコンボでキャンセルできる


▲しかも、その動作中で別のスーパーコンボを使用すれば……



▲さらにキャンセル。そのつど閃光の色が青→黄→赤と変わる

スーパーキャンセルの利用価値

スーパーキャンセルの使いどころは2つに分類できる。1つは連続技へのつなぎ、もう1つはフェイント（相手の攻撃を誘ってカウンターをキメる）だ。どちらも、相手の体力を大幅に奪うことができるので、チャンスがあれば狙っていきたい。

なお、スーパーキャンセルで出したスーパーコンボにはケズリ（ガードした相手の体力を少し減らす）能力がなくなってしまう。あくまでヒットさせることを目標として使うこと。

①連続技

▶これが基本的な使いかた。ガードされる可能性がないため、ゲージをムダなく活用できるのがポイント





②フェイント

◀ガード後の反撃を受けやすい技も、そのスキをスーパーキャンセルすれば、反撃を回避しつつ攻め込める





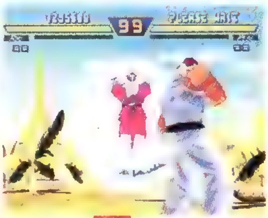


ストリートファイターEX

超情報局 PART1

情報局長に見えるぜ（ガイル風）。というわけで、今回の超情報局はカラーとモノクロの2部構成でお送りする。まずは、隠れキャラをはじめとする衝撃情報をお届けしよう。

対CPU戦で豪鬼が乱入!!



▶対CPU戦の10ステージ目の相手は全キャラ共通でベガ。これがその登場シーンだ

CPU豪鬼の乱入条件

①対CPU戦で16ラウンド以上連勝する
②対2P戦で32人以上勝ち抜く
※①か②のいずれかを行なってから10ステージ目に進む

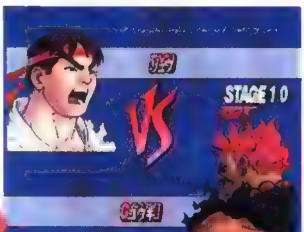
対CPU戦で一度も負けずに16ラウンド（2本先取制なら8ステージ。ドローは無視される。1本先取制では実質的に不可能で、継続プレイ時は最初からやりなおし）進むか、対2P戦で32連勝していると、最終ステージの相手がベガではなく豪鬼になる。



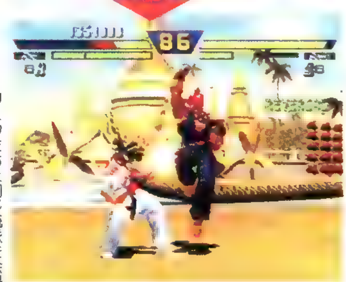
◀右上の条件を満たすと、地面を踏む音がしてから視点が「第三者」のものに。そしてベガに襲いかかる

▼激しい閃光につつまれてたたきのめされるベガ





◀乱入メッセージが表示されてからVS画面に。乱入者の正体は〝殺意の波動〟をあやつる男・豪鬼だ



▶リュウたちと同じ流派を会得している彼だが、気のあつかいかたや技の殺傷力は数段上

豪鬼を使う!!

豪鬼の使用条件

①基板の電源投入時間の合計が1000時間を経過する
②基板の電源投入時間の合計が400時間を経過してから、キャラ選択画面でガイルにカーソルを合わせ、スタート・ボタンを押してから（押しつづけても可）、⬇を2回、⬆を5回入力したあと中Ⓟか中Ⓚボタンを押す
※①か②のいずれかの条件を満たせばOK

ゲームの稼動時間が1000時間を経過すると、キャラ選択画面でカーソルをプルム プルナの1つ左に移動させることにより、あの豪鬼がプレイヤー・キャラとして選べるようになる。

稼動時間が400時間以上のときでも、②の隠しコマンドを入力することで豪鬼が使用可能になるぞ。

注）基板のテストモードで隠しコマンドを入力することによって、強制的に「電源投入時間が400時間を経過した」というフラグを立てることもできる。くわしくは、P.16のコラムで。



◀ゲームの稼動時間が400時間を経過したとき、キャラ選択画面で②の隠しコマンドを入力しよう

▼すると、選んだキャラがガイルではなく豪鬼になるのだ





◀これで対CPU戦の最終ボス・豪鬼が操作できる。なお、「豪鬼が選択可能になった」というデータは電源を切っても保存される

プレイヤー豪鬼とCPU豪鬼のちがい

プレイヤーが使用できる豪鬼は、対CPU戦のボスとして登場する豪鬼よりも性能がわずかにおとる。

具体的に言えば、右の①〜④が挙げられるが、ほかの技の硬直時間などについてはCPU豪鬼と同じなので安心してほしい（相手にとっては、たまったものではないが）。

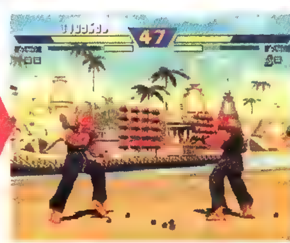
ただし、CPUキャラにはステージを進めていくと、攻撃力や防御力が上がる性質があるため、最終ステージにしか登場しないCPU豪鬼は、必然的にプレイヤー豪鬼よりも攻撃力と防御力が高くなっている。

プレイヤー豪鬼がCPU豪鬼におとる点

①豪波動拳の発射後のスキが60分の3秒大きい
②豪昇龍拳の着地後のスキが60分の8秒もある（CPU豪鬼は60分の1秒）
③阿修羅閃空の移動終了動作が全身無敵ではない
④防御力と各技の攻撃値が少し低い



▲左がプレイヤー豪鬼で、右がCPU豪鬼。それぞれが同時に豪波動拳を撃つと……



▲CPU豪鬼が60分の3秒早く行動可能になるのだ。互いのポーズに注目

謎の男"ガルダ"出現!!

対CPU戦をプレイしていると、相手プレイヤーがいないのに、乱入メッセージが表示されることがある。これは、新たなるCPUキャラ"ガルダ"が挑戦してきたという合図。

ガルダを出現させるには、さまざまな条件が必要となる。右ページを見ればわかるように、条件はいずれもテクニックを要するものばかり。つまり、ガルダはそれ相応の実力を持ったプレイヤーだけが闘うことを許されている特別なキャラなのだ。

そのためか、ガルダの強さはハンパではない。技の性能が高いばかりか、動きの正確さ、攻撃力・防御力の高さなど、さまざまな要因でプレイヤーを苦しめてくる。心してかかれ!

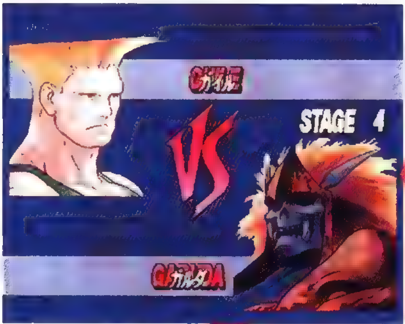
なお、ガルダは対CPU戦専用のキャラなので、ベガと同様にプレイヤーが操作することはできないぞ。



▶対CPU戦で、パーフェクト勝ちやスーパーコンボ・フィニッシュといった、華麗なプレイを行なっていると……



▲さあ、試合開始……と思った瞬間、2Pプレイヤーが乱入していないのにもかかわらず、乱入時のメッセージが表示されるのだ

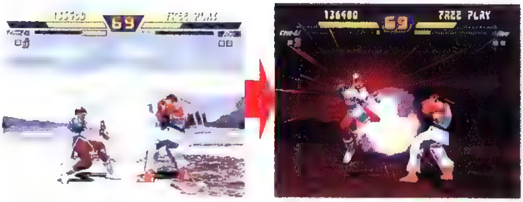


▲全身をヨロイで包んだ、ガルダが出現。その正体や闘いを挑んでくる理由は、謎に包まれている。はっきりしているのは、彼が"強者"であることだけだ



▶ガルダは、腕、脚、胸部など、さまざまな場所から刃を出現させる。相手はたった一度の攻撃で致命傷を受けることも……

新たな強敵——はたして、その正体は!?



◀④のLV3スーパーコンボは出すだけでOK。途中で攻撃をガードされたり、最後が空振りしてもかまわない

ガルダが乱入する条件

①継続プレイをしていない
②スーパーコンボ・フィニッシュで3回以上規定本数を獲得する
③パーフェクト勝ちを2回以上行なう
④LV3スーパーコンボを1回以上出している（クラッカージャックとカイリはLV2以上でも可）
⑤規定ヒット数以上の連続技を3回以上キメている

それでは、ガルダの出現条件を説明しよう。これらの条件を満たせば、つぎのステージで、本来の相手の代わりにガルダが出現するぞ。

①は読んでのとおり。他プレイヤーに乱入されても、その相手に勝てば無効にならない。CPU豪鬼の出現条件とちがって連勝する必要はないので、パーフェクト勝ちやLV3スーパーコンボなどが無理そうなときは、そのラウンドはワザと負けて、つぎのラウンドで再挑戦するという手もある。

②は、各ステージで規定本数目を獲得するときに、スーパーコンボで相手をKOする（ケズリでも可）ということ。つまり、出現条件の成立には、最低3ステージは必要というわけだ。

③は体力が満タンの状態で勝てばOK（タイムアウト時も含む）。

④は、スーパーキャンセルで、3つのスーパーコンボをつなげるという意味（KO後に出したものは無効）。当然、スーパーコンボゲージが満タンでないと実行不可。なお、ザンギエフはLV3ファイナルアトミックバスター、豪鬼は瞬獄殺を使うだけで条件が成立する。「発動時に赤い閃光を発するスーパーコンボ」を出せばいいわけだ。

⑤も読んでのとおり。連続技にスーパーコンボを組み込めば、比較的実行しやすい。④とちがい、相手をKOしてから行なったものも有効だ。

⑤の条件に必要な連続ヒット数

使用キャラクター	必要ヒット数
リュウ	7
ケン	7
春麗	12
ガイル	8
ザンギエフ	7
ほくと	8
ドクトリンダーク	11
スカロマニア	8
プルム プルナ	7
クラッカージャック	7
カイリ	8
アレン	6
ダラン	6
ブレア	7
豪鬼	9



▲ガルダに負けてゲーム・オーバーになった場合、たとえ継続プレイをしても……



▲相手が本来ならそのステージで登場するはずだったキャラになるため、再戦は不可

ガルダを出現させることのメリット

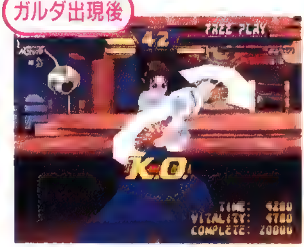
ガルダは勝つのがキツイうえに、それ以降はCPUのランクが無条件で最高になるため（攻撃力・防御力が上昇して動きも鋭くなる）、たとえガルダに勝っても、以降の対CPU戦は苦難の連続となる。クリア優先なら、出現させないほうが賢明だ。しかし、ガルダ出現後は、勝利時のボーナス得点が高くなるというメリットもある。得点をかせぎたい人は早めに出現させよう。

通常



▲連勝時に加算されるコンプリート・ボーナスはステージ4だとこれぐらいだが……

ガルダ出現後



▲ガルダを出現させてからのコンプリート・ボーナスは従来よりはるかに高いのだ

4人の隠れキャラを使う!!

本作品で使用できるキャラは、初期設定では10人だが、ゲーム基板の電源投入時間が400時間を経過すると、カイリ、アレン、ダラン、ブレアという4人の隠れキャラが使えるようになる。

たとえば、10時から24時まで営業しているゲーム・センターでは、入荷から400÷14=28日+8時間が経過すれば条件が満たされるわけだ（実際には開店前から電源を投入しているので、もう少し早いタイミングで成立）。ちなみに、敷地の一部分にゲーム機を設置している場所（ボーリング場など）なら、24時間フル稼働できるので、これなら16日+16時間だけでOK。

4人の隠れキャラが使用可能になる条件

基板の電源投入時間の合計が400時間を経過する

4人の隠れキャラが使用できるようになると、キャラ選択画面の両端に矢印のようなマークが表示される。それにしたがって、カーソルを画面外に移動させれば、隠れキャラが選べるというわけだ。ちなみに、400時間という電源投入時間は、豪鬼が隠しコマンドで使用できるようになる条件でもある。4人の隠れキャラは選べても、豪鬼が選べないときは、P.13で説明した隠しコマンドを入力するといいだろう。

なお、この条件が成立すると、ハイスコアの一覧にも隠れキャラが登場するので、隠れキャラが使用できるかどうかを知りたい人はそちらを参考に。



▲本文の条件を満たすと、キャラ選択画面の両端に意味ありげなマークが出現するので……



▶カーソルを画面外に持っていくと、隠れキャラのバストアップが表示される。これ以降は電源を切ったあとでも隠れキャラが使用できるぞ

さらに隠しコマンドでも……

じつは、テストモードで以下のコマンドを入力すれば、400時間が経過する前でも4人の隠れキャラが選択可能になるのだ（+P.13の隠しコマンドで豪鬼も使用可能）。ただし、テストモードには設置店の関係者しか入れないので、隠れキャラが使えない台を使用可能に変更したいときは、店員に頼むしかない（無理強いはしないように）。



◀これがカラーテスト画面。隠しコマンドの入力に成功すれば、画面下に乱入時のメッセージ（HERE〜）が表示されるぞ

隠れキャラ4人を使用可能にするコマンド

テストモードのカラーテスト画面で弱Ⓟ、中Ⓟ、強Ⓟ、強Ⓟ、強Ⓚの順にボタンを押す（1P側のみ）

人呼んでさすらいのヒッター

クラッカージャックのバッティングヒーローやサッカーボールキックで飛び道具を跳ね返すと、その回数が画面下に表示される。サッカー～で3回跳ね返したときは「ハットトリック」となり、歓声がわき上がるのだ。



◀バッティング～のときは、ホームランっぽく「○号！」と表示



◀サッカー～のときは単純に「○点！」。回数は99までカウントされるぞ

低確率で見られるモノ

春麗の勝利ポーズは、①脚を挙げてかまえる、②跳ねて喜ぶの2種類だが、512分の１の確率で①の表情が②と同じ笑い顔になる。ただし、この現象は②のポーズが選ばれないと起きないので、実際の出現率は512分の１÷2＝1024分の１になる。というわけで、その貴重な写真をお見せしよう。

通常は……



◀片足を挙げ、拳を前方に突き出してかまえる。春麗の顔に注目してほしい

512分の1で……



◀まれに目を細めて笑うことがあるのだ。ちなみに、ボイスなどは変化しない

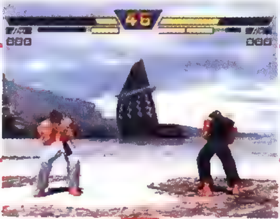
海外版のちがい

本作品の海外版（アジア向けバージョン）は、ベガと豪鬼の名前が、「ストⅡ」「ストZERO」シリーズと同様に、ベガ→M.BISON、豪鬼→AKUMAに変更されている。

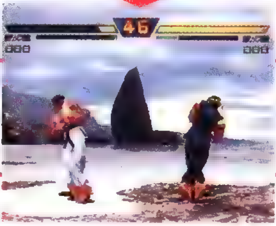
それ以外にも、日本独自の雰囲気が強い背景が削除されている点が目につく。リュウ・ステージにある要石のシメ縄が消え、ほくとステージの色彩が変わるほか、ガルダのステージ背景が、リュウのものに差し替えられているのだ（こちらも要石のシメ縄がない）。

リュウ

国内版



海外版

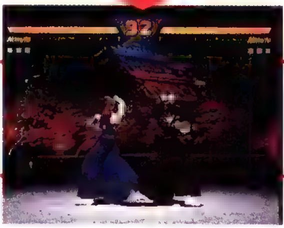


ほくと

国内版

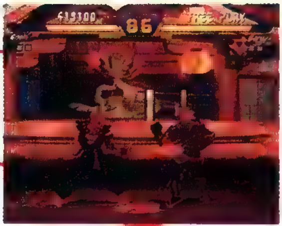


海外版



ガルダ

国内版



海外版



①スカロドリームファイナル＋α

スカロドリームがキマったとき、弱Ⓟと中Ⓚボタンを押したまま、シーンの切り替えに合わせてレバーを⬇⬅➡➡⬇⬅の順に入力すると（相手が左側にいる場合は左右が逆になる。また、その後のレバー方向は自由）、最後のシーンが交差した腕から光線を撃つものになる。攻撃力はノーマル版と同じだが、相手がより近くに落ちてくるぞ。

成功させるコツは、スカロドリームを出したら、すぐに弱Ⓟと中Ⓚボタンを押し、レバーを⬇に入れる。そして、最初のシーンの打撃音が聴こえたらレバーを⬅に入れて、つぎの打撃音で➡に……という要領で入力すること。3〜4回目の➡はレバーを入れたままでもOKだ。

この「レバー＋弱Ⓟ＋中Ⓚ」というコマンドにはまだ秘密がある。スカロドリームの攻撃ポーズは、各シーンごとに2種類のアングルがランダムで選ばれるが、このときに上記の「〜ファイナル」と同じ要領でレバーを⬅か➡に入れておくと、そのアングルを固定することができるのだ。しかも、レバーを⬇に入れていた場合は、1〜6つ目のシーンが専用の攻撃ポーズに差し替えられるぞ。

スカロドリームファイナルの使用コマンド

スカロドリームの攻撃シーンが切り替わるタイミングに合わせて⬇⬅➡➡⬇⬅の順にレバーを入れる（最後のシーンは入力不要）



◀スカロドリームファイナルのシメとなる光線発射シーン。こんな便利な技があるのなら、最初から使ってほしかった……

⬅＋弱Ⓟ＋中Ⓚ

レバーを➡に入れたときよりも、どんなポーズをとっているのかが明確。3シーン目でアッパーを当てるところのアングルがカッコイイ。



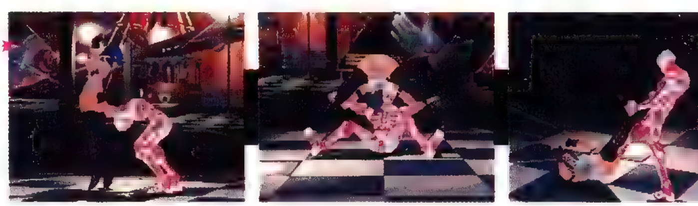
➡＋弱Ⓟ＋中Ⓚ

5シーン目にあるネリチャギ（かかと落とし）がかなり痛そう。ただ、6シーン目の跳び蹴りが何をしているのかわかりにくいのがネックだ。



⬇＋弱Ⓟ＋中Ⓚ

ノー・コメントですませたいシーンのオンパレード(笑)。2シーン目の投げ技の元ネタは、かの有名なキン肉バスターにちがいない。

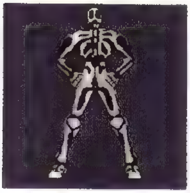


②隠しカラーが6つも!!

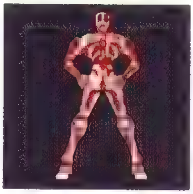
スカロマニアにかぎり、キャラ選択画面でスタート・ボタンを押しながら各ボタンを押すと、その配色を計6種類から選択できる（通常は2種類）。

押したボタンとカラーの対応については下の写真を参考に。この場合、本来のⓅカラーが弱Ⓟボタン、Ⓚカラーが中Ⓟボタンで選べるわけだ。

スタート＋弱Ⓟ



スタート＋中Ⓟ



スタート＋強Ⓟ



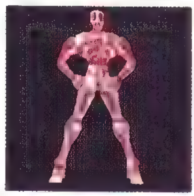
スタート＋弱Ⓚ



スタート＋中Ⓚ



スタート＋強Ⓚ



③芸術点表示

スカロトカチェフで相手をつかむときに弱Ⓟ＋中Ⓚ＋強Ⓟボタンを押していると芸術点が表示される。その計算式は10ー(間合いの誤差×0.03)。9.50以上で「GOOD／」、10.00なら「BRAVO／」とほめられる。



◀この状態になるまでに3つのボタンを押していると……



◀得点が出現。画面端の相手にキメると10点を出しやすい



勝利の部屋

相手に勝ったことの証(あかし)である勝利マークと、相手をKOしたときの特別演出をご覧いただこう。

勝利マーク

勝敗が決すると、勝者の体力ゲージの下に、決着をつけた方法（技）がマークとして表示される。パーフェクト勝ちの場合は、各マークの右下に「P」の文字がつくぞ。

基本技

ＶＩＣＴＯＲＹの頭文字である「Ｖ」。技の強弱は関係ない。



投げ技

ＨＯＬＤの頭文字である「Ｈ」。これが必殺投げだと「Ｓ」になる。



ガードブレイク

ＧＵＡＲＤ　ＢＲＥＡＫの頭文字である「Ｇ」。けっこう貴重かも。



必殺技

ＳＰＥＣＩＡＬ　ＡＲＴＳ（必殺技の英訳）の頭文字である「Ｓ」。



スーパーコンボ

２つの「Ｓ」を重ねて表示。必殺技より一枚上手ということか？



ケズリ

かじられたリンゴ。左が必殺技、右がスーパーコンボでのマークだ。



タイムアウト

タイム関連だけに時計。針が曲がっているので時刻は不明。



ドロー

ＤＲＡＷの頭文字である「Ｄ」。両方のプレイヤーに表示される。



フィニッシュ演出

必殺技かスーパーコンボで相手をＫＯすると（ケズリ含む）、専用の背景が表示される。『スパⅡＸ』や『ストＺＥＲＯ』に匹敵するハデさなので、自分の目で確認してほしい。



スーパーコンボだと……

画面が暗くなった直後、巨大な隕石がこちらにせまってくる。もっとスーパーコンボをきメテオという意味だろう（・ちがう）。



必殺技だと……

画面全体が青白くフラッシュする。必殺技用のフィニッシュ画面というのは、本作品がはじめてだ。



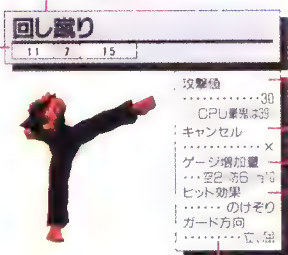
§2 CHARACTER DATA

技データの見かた

この章では、『ストリートファイターEX』でプレイヤーが使用できる15キャラ＋CPU専用2キャラの全技を解析、紹介している。データ部分に関しては特殊な表記をしているので、まずは以下の解説をよく読んでほしい。

基本技

技名



攻撃値

その技の威力を表わす基本数値。これに相手の防御力、CPUランク、コンボ修正などの各種修正が加わり、最終的に相手に与えるダメージ量となる（→P.182）。そのほかの特別な書式例は、以下のとおり。

- A＋B……攻撃値Aの攻撃とBの攻撃が、連続でくり出される。
- A×B……攻撃値Aの攻撃が、B回くり返し出現する。
- A、B……攻撃値がAの場合とBの場合がある（攻撃の当たるタイミングで決まる）。
- A×（B～C）……攻撃値Aの攻撃がB～C回連続して当たる。

キャンセル

その技を当てた瞬間に、必殺技でキャンセルできるかどうか。「○」はキャンセル可能、「×」はキャンセル不可。「○＋×」とある場合は、複数回当たる攻撃の１ヒット目だけキャンセル可能ということを表わす。

ガード方向

立ち（立）、しゃがみ（屈）、どちらのガードで防御できるか。あらゆるガードが効果を発揮しない場合は、「ガード不能」と記している。

ゲージ増加量

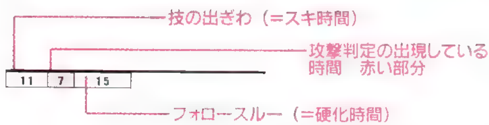
その技を出したときにスーパーコンボゲージが増える最大量。「空」は空振りしたとき、「防」は相手にガードされたとき、「当」は相手にヒットしたときの数値。

ヒット効果

その技を地上の相手にヒットさせたときに、相手がどのような状態になるか。空中の相手にヒットさせた場合は、基本技や特殊技による「のけぞり」は「吹き飛び」に、必殺技による「のけぞり」は「吹き飛びダウン」に変わる（ただし、一部例外あり）。

基本技&特殊技タイム・チャート

その技の動き（時間的な変化）を、60分の１秒を単位とする棒グラフで表記したもの。技を空振りさせたときのデータをもとに作成してある。



ヒット効果一覧

のけぞり



▲体勢をくずして後方へスベる。立ちなおるまで無防備

よろめき



▲ガードブレイクを食らったとき。いわゆるピヨリ状態

転倒



▲足をすくわれて大きく体勢をくずし、地面へ倒れ込む

吹き飛び



▲空中へ吹き飛ぶが、その途中で体勢を立てなおし、着地する

ダウン



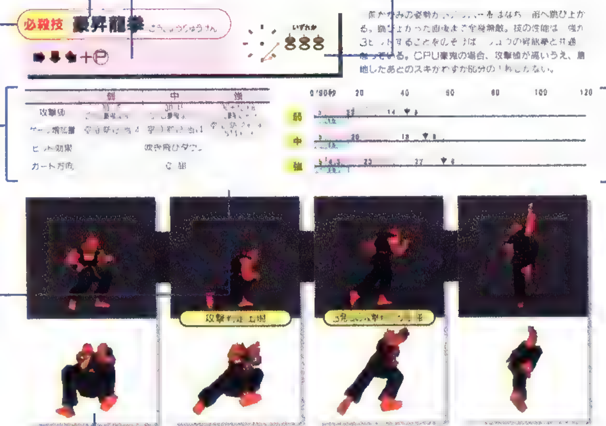
▲後方へ体をかたむけて、そのまま地面へ倒れ込む

吹き飛びダウン



▲宙へ吹き飛び、体勢を立てなおせないまま地面に倒れる

必殺技



技名

コマンド
その技を出すのに必要な操作。Ⓟはパンチボタン、Ⓚはキックボタンの略号。

操作図
コマンドの入力方法を、実際のコントロール・パネル上に矢印で示した図。

技の種類
必殺技、スーパーコンボなど。

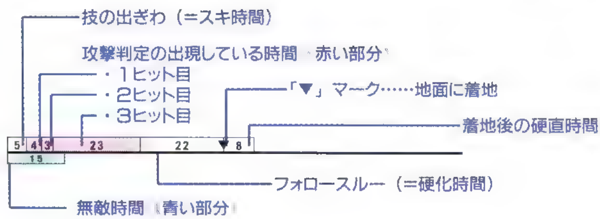
攻撃値、ゲージ増加量、ヒット効果、ガード方向
基本技の欄と同じ。弱、中、強は、その技を弱中強のどれで出したときのデータなのかを意味する（弱中強ではなく、技の種類で分割される場合もある）。どれで出しても同じ場合は、区切りのタテ線をカットしてある。

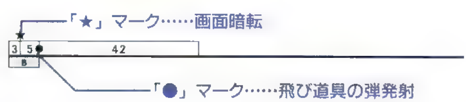
タイム・チャートと写真の対応線
点線が引かれた写真の動作が、どの時間帯に出現するのかを表わす。この場合であれば、技のコマンドが完成してから60分の5秒後に2枚目の写真のモーションになるということ。

技の写真
上の写真は、通常の視点から見た技の動作。下の切り抜き写真は、同じ動作を別視点から見たものだ。

必殺技 タイム・チャート

基本技の項目に、コマンドや無敵時間、追加入力受付時間などの表記が加わる。１回の攻撃で複数ヒットする場合は、攻撃判定の出現している時間を分割して表記しておく（明確に区分できない技は、例外とする）。なお、スーパーコンボは「画面暗転」時に背景が暗くなってしばらくキャラの動きが止まるが、この最中はゲーム上の時間も止まるので、タイム・チャートの時間経過もゼロとしておく。





上吹き飛びダウン



▲真上へ吹き飛ばされたのち、地面に落ちて倒れる

横吹き飛びダウン



▲後方へ思いきり吹き飛んだのち、地面を転がって倒れる

きりもみダウン



▲きりもみ回転しながら吹き飛んだのち、地面に倒れる

引き込み



▲相手の方向へ引っぱられる。おもに吹き飛びダウンに付加

ひざまずき



▲うずくまって片ヒザをつく。食らい判定が大幅に低くなる

たたきつけ



▲上からの打撃を受け、ダウンよりも力強く地面に倒れ込む

RYU

リュウ

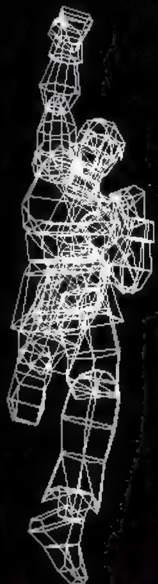




真の強さを追い求め、放浪する男がいた。
日本の山深く、拳の修業をつづけていたリュウは、
やがて師匠を越える体技を会得した。
しかし、リュウの心の奥底には、つねに疑問があった
「“真の最強”とは、何なのだろう？
　自分に、それをきわめることができるのか？」
その後、幾多の勝利を重ねても、
彼の心が満たされることはなかった。
「俺より強いヤツに会いに行く」
孤高の鍛錬者リュウに、安息の二文字はない。

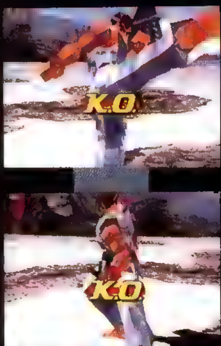
日本（隠岐島）





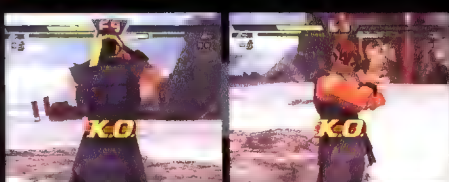


WIN 1

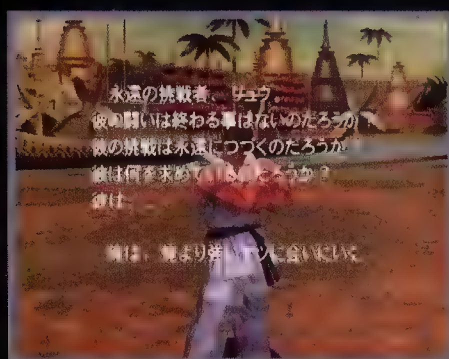


▲左ジャブ→左アッパーとくり出したあと、気勢をあげながら右うしろ回し蹴りをはなち、最後に腰を落として身がまえる

WIN 2



▲腕を組み、「おれより強いヤツに会いに行く」（もしくは、「何も言うな、おまえのコブシが語っている」）と、静かにつぶやく





弱パンチ / 中パンチ / 強パンチ

立ち

弱パンチ：ジャブ

3 4 7



攻撃値 …………3
キャンセル …………○
ゲージ増加量 …空1/防2/当3
ヒット効果 …… のけぞり
ガード方向 ………立、屈

中パンチ：アッパー

7 7 12



攻撃値 …………20
キャンセル …………○
ゲージ増加量 …空2/防4/当6
ヒット効果 …… のけぞり
ガード方向 ………立、屈

強パンチ：正拳突き(せいけんづき)

9 5 18



攻撃値 …………30
キャンセル …………×
ゲージ増加量 …空2/防6/当10
ヒット効果 …… のけぞり
ガード方向 ………立、屈

しゃがみ

弱パンチ：ジャブ

5 5 3



攻撃値 …………3
キャンセル …………○
ゲージ増加量 …空1/防2/当3
ヒット効果 …… のけぞり
ガード方向 ………立、屈

中パンチ：ストレート

6 6 5



攻撃値 …………20
キャンセル …………○
ゲージ増加量 …空2/防4/当6
ヒット効果 …… のけぞり
ガード方向 ………立、屈

強パンチ：突き上げアッパー

7 5 19



攻撃値 …………30
キャンセル …………○
ゲージ増加量 …空2/防6/当10
ヒット効果 …… のけぞり
ガード方向 ………立、屈

ジャンプ

弱パンチ：ジャブ

4 18



攻撃値 …………10
キャンセル …………×
ゲージ増加量 …空1/防2/当3
ヒット効果 …… のけぞり
ガード方向 …………立

中パンチ：すくい突き

7 1 13



攻撃値 ……… 10+6
キャンセル …………×
ゲージ増加量 ‥空2/防3+1/当4+2
ヒット効果 …のけぞり+のけぞり
ガード方向 …………立

強パンチ：ストレート

5 11



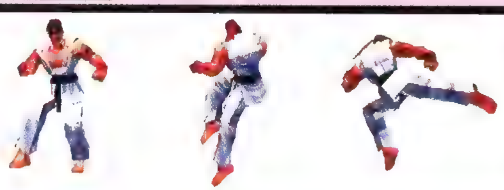
攻撃値 …………25
キャンセル …………×
ゲージ増加量 …空2/防6/当10
ヒット効果 …… のけぞり
ガード方向 …………立

特殊技

旋風脚(せんぷうきゃく)

17 6 14

➡＋中Ⓚ



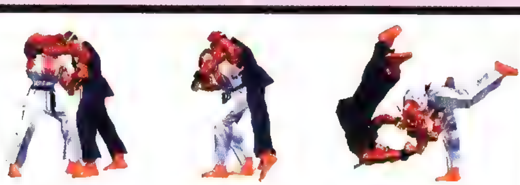
攻撃値 …………20
キャンセル …………×
ゲージ増加量 …空2/防4/当6
ヒット効果 …… のけぞり
ガード方向 ………立、屈

前方へ踏み込みながら、体を回転させて横蹴り。動作中は宙に浮いているように見えるが、実際には地上にいるのと同じ判定になっている（そのため地上の投げ技につかまる）。なお、技の出ぎわはスーパーキャンセル可能だが、攻撃判定が出たあとは不可となる。

Ⓟ通常投げ

背負い投げ

相手の近くで⬅or➡＋中or強Ⓟ



攻撃値 …………30
ゲージ増加量 …………4
投げ間合い …………256

相手の片腕を引きよせると同時にフトコロへもぐりこみ、背中にかかえて地面へ投げつける。技の動作自体は一本背負いに近い。

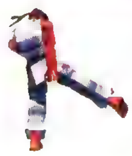
コマンド入力時のレバー方向に関係なく、かならず後方へ投げるため、投げたあとはお互いの左右位置が入れ替わることになる。

弱キック / 中キック / 強キック

立ち

弱キック：ローキック

5 | 6 | 6



- 攻撃値……10
- キャンセル……○
- ゲージ増加量……空1/防2/当3
- ヒット効果……のけぞり
- ガード方向……立、屈

中キック：ハイキック

8 | 6 | 19



- 攻撃値……20
- キャンセル……×
- ゲージ増加量……空2/防4/当6
- ヒット効果……のけぞり
- ガード方向……立、屈

強キック：回し蹴り

11 | 7 | 15



- 攻撃値……30
- キャンセル……×
- ゲージ増加量……空2/防6/当10
- ヒット効果……のけぞり
- ガード方向……立、屈

しゃがみ

弱キック：しゃがみローキック

5 | 5 | 5



- 攻撃値……3
- キャンセル……○
- ゲージ増加量……空1/防2/当3
- ヒット効果……のけぞり
- ガード方向……屈

中キック：しゃがみキック

6 | 5 | 11



- 攻撃値……20
- キャンセル……○
- ゲージ増加量……空2/防4/当6
- ヒット効果……のけぞり
- ガード方向……屈

強キック：回転足払い

7 | 5 | 22



- 攻撃値……30
- キャンセル……○
- ゲージ増加量……空2/防6/当10
- ヒット効果……転倒
- ガード方向……屈

ジャンプ

弱キック：跳び膝蹴り(とびひざげり)

5 | 18



- 攻撃値……10
- キャンセル……×
- ゲージ増加量……空1/防2/当3
- ヒット効果……のけぞり
- ガード方向……立

中キック：跳び蹴り(とびげり)

4 | 14



- 攻撃値……15
- キャンセル……×
- ゲージ増加量……空2/防4/当6
- ヒット効果……のけぞり
- ガード方向……立

強キック：跳び足刀(とびそくとう)

7 | 11



- 攻撃値……25
- キャンセル……×
- ゲージ増加量……空2/防6/当10
- ヒット効果……のけぞり
- ガード方向……立

Ⓚ通常投げ

巴投げ(ともえなげ)

相手の近くで⬅or➡＋中or強Ⓚ







- 攻撃値……30
- ゲージ増加量……4
- 投げ間合い……256

腰を落として相手を引き込み、蹴りで突き上げて後方へとほうり投げる。自分が行動可能になってから相手が起き上がるまでに間があくので、投げたあと相手の起き上がりにジャンプ強Ⓚを重ねることも可能。なお、投げたあとはお互いの左右位置が入れ替わる。

ガードブレイク

鎖骨割り(さこつわり)

29 | 6 | 25

同じ強さのⓅⓀ同時







- 攻撃値……20
- キャンセル……×
- ゲージ増加量……○
- ヒット効果……よろめき(よろめき中はダウン)
- ガード方向……ガード不能

前方へと進んだのち、頭上から豪快にコブシを振りおろす。攻撃のモーションは、『ストZERO』シリーズなどにおける鎖骨割りよりも大きい。➡＋中Ⓚと同じくらいの射程距離を持つが、踏み込んでから攻撃するまでのあいだに相手の攻撃を受けやすいのが欠点。

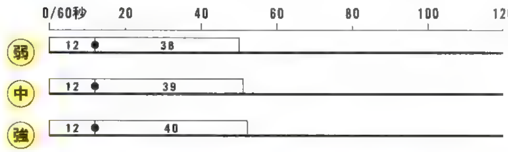
必殺技 波動拳(はどうけん)

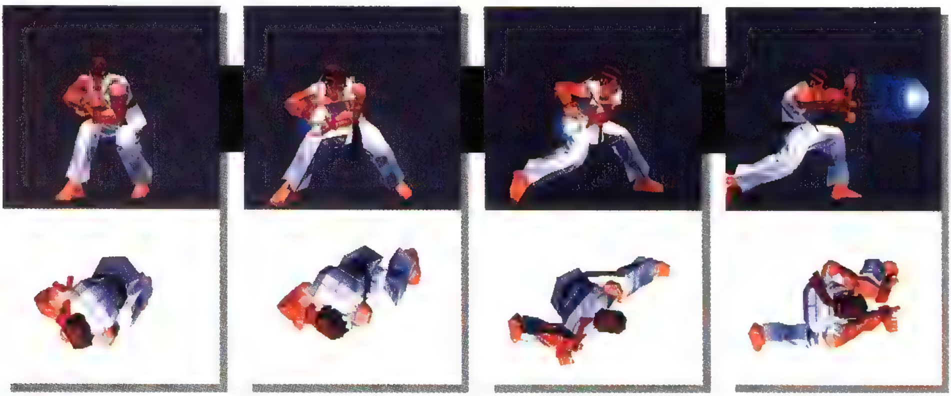
⬇⬊➡+Ⓟ



腰にかまえた両手へ気を集約したのち、前方へ突き出して、青白くかがやく気弾を発射する。弱中強のちがいは、気弾の飛ぶ速度と弾発射後のスキ。弱で出すと気弾の速度は遅いがスキが小さく、強だと弾は速いがスキが大きい（ただし、差は小さい）。中はその中間だ。

	弱	中	強
攻撃値	20		
ゲージ増加量	空4/防6/当9		
ヒット効果	のけぞり		
ガード方向	立、屈		





必殺技 竜巻旋風脚(たつまきせんぷうきゃく)

⬇⬋⬅+Ⓚ
(3回まで連続入力可)



コマンドを連続入力することで、空中で最大3発の蹴りをくり出す（コマンドの受付時間は、蹴りの動作開始から落下途中まで）。技の軌道は弱中強でちがい、弱だと山なりに高く跳び、強だとほぼ真横へ向かう。弱→強→中といったように、弱中強を混合することも可能だ。



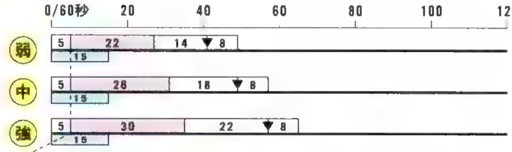
必殺技 昇龍拳(しょうりゅうけん)

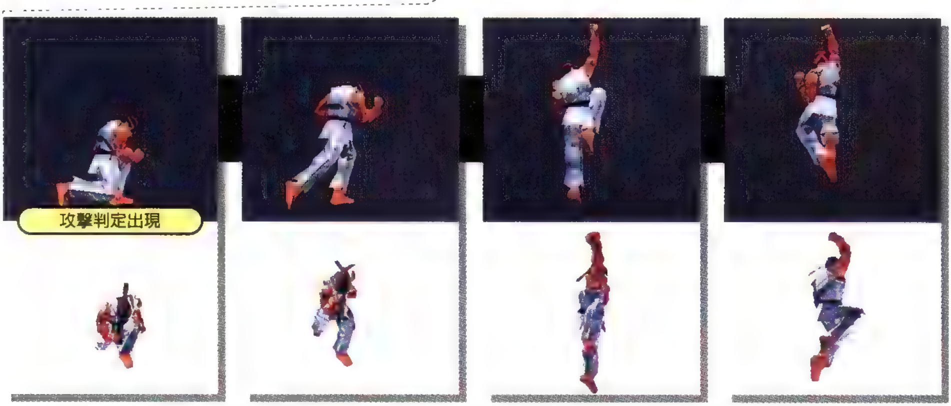
➡⬇⬊＋Ⓟ

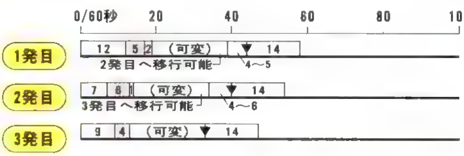
いずれか

前かがみの姿勢からアッパーを突き上げ、宙へ跳ぶ。技の動作開始から、跳び上がった直後まで全身無敵。弱中強のちがいは、攻撃動作の大きさのみ（跳ぶ高さと横への移動距離が変わる）。なお攻撃値は、攻撃判定が出た直後までが30で、それ以降は15に低下する。

	弱	中	強
攻撃値	30、15		
ゲージ増加量	空10/防12/当14		
ヒット効果	吹き飛びダウン		
ガード方向	立、屈		

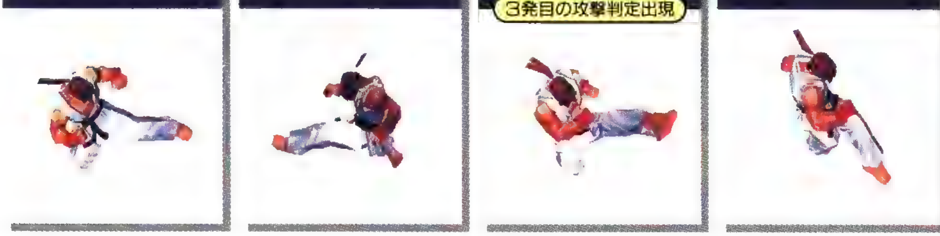






	弱	中	強
攻撃値	10+6+6	10+6+6	10+10+6
ゲージ増加量	空2×3/防3×3/当4×3		
ヒット効果	吹き飛びダウン×3	のけぞり+のけぞり+吹き飛びダウン	のけぞり+のけぞり+吹き飛びダウン
ガード方向	立、屈		





スーパーコンボ 真空波動拳(しんくうはどうけん)

↓↘→↓↘→＋Ⓟ



限界まで気をねり上げ、密度を高めた波動拳を前方へはなつ。飛び道具を一方的にカキ消す能力を持つが、1発消すごとにヒット数も1ずつ減っていき、5発ぶん消すと消滅してしまう。最後の1発がヒットすると、相手はきりもみ回転しながら吹き飛び、ダウンする。



スーパーコンボ 真空竜巻旋風脚(しんくうたつまきせんぷうきゃく)

↓↙←↓↙←＋Ⓚ
(空中でも使用可能)



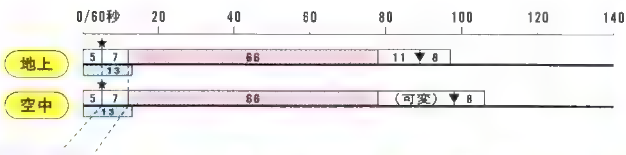
高速回転しながら、宙を跳ぶ（空中版は降下する）旋風脚。最後の1発以外は、ふれた相手を引き込む能力がある。低空で出すと、攻撃途中で片足が地上にふれるが、その時点で着地したと判定されるため、以降は真空波動拳でスーパーキャンセルできるようになる。





攻撃値	20+6×3+15
ゲージ増加量	空0/防1×5/当1+0×4
ヒット効果	のけぞり×4+きりもみダウン
ガード方向	立、屈





攻撃値	20+6×6+10
ゲージ増加量	空0/防1×8/当1+0×7
ヒット効果	引き込み吹き飛びダウン (最後はきりもみダウン)
ガード方向	立、屈



リュウ

KEN
ケン

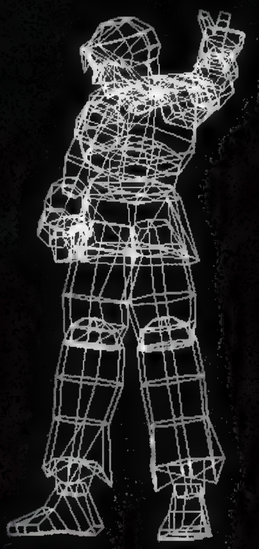




炎の闘志を持つ男がいた。
リュウのライバルにして親友であるケン。
アメリカ修業をつづける彼だったが、
恋人の出現にいつしか闘いを忘れていた。
だがリュウによって、ケンの闘魂が呼び覚まされた。
真紅の獅子が再び目覚め、研ぎすまされた牙をむく。
ケンもまた、己の限界に挑戦する格闘家なのだ。



アメリカ
(フォーンフォレスト)



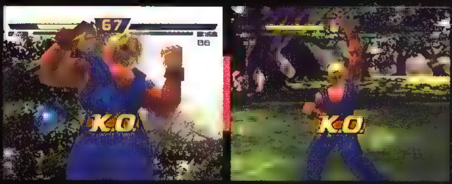


WIN 1



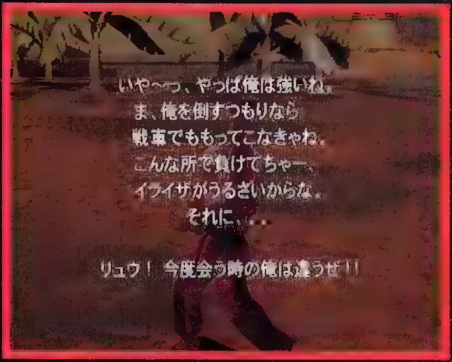
▲「これが、実力の差ってやつさ！」と言いながら、左手のピース・サインを横にかまえる。口元には余裕の笑みが浮かぶ

WIN 2



▲満面に笑みをたたえながらピース・サインをかかげ、「やったぜっ！」（もしくは、「やっぱり勝つのは、このオレだ！」）





	弱パンチ	中パンチ	強パンチ

立ち

ジャブ
3 4 7



攻撃値…3
キャンセル…○
ゲージ増加量…空1/防2/当3
ヒット効果…のけぞり
ガード方向…立、屈

アッパー
7 7 12



攻撃値…20
キャンセル…○
ゲージ増加量…空2/防4/当6
ヒット効果…のけぞり
ガード方向…立、屈

正拳突き(せいけんづき)
9 5 18



攻撃値…30
キャンセル…×
ゲージ増加量…空2/防6/当10
ヒット効果…のけぞり
ガード方向…立、屈

しゃがみ

ジャブ
5 5 3



攻撃値…3
キャンセル…○
ゲージ増加量…空1/防2/当3
ヒット効果…のけぞり
ガード方向…立、屈

ストレート
6 6 5



攻撃値…20
キャンセル…○
ゲージ増加量…空2/防4/当6
ヒット効果…のけぞり
ガード方向…立、屈

突き上げアッパー
7 5 19



攻撃値…30
キャンセル…○
ゲージ増加量…空2/防6/当10
ヒット効果…のけぞり
ガード方向…立、屈

ジャンプ

ジャブ
4 18



攻撃値…10
キャンセル…×
ゲージ増加量…空1/防2/当3
ヒット効果…のけぞり
ガード方向…立

ストレート
5 14



攻撃値…15
キャンセル…×
ゲージ増加量…空2/防4/当6
ヒット効果…のけぞり
ガード方向…立

ストレート
5 11



攻撃値…25
キャンセル…×
ゲージ増加量…空2/防6/当10
ヒット効果…のけぞり
ガード方向…立

特殊動作

前方転身(せんぽうてんしん)
⬇⬋⬅+Ⓟ

32～36※
※弱は32/60秒、中は34/60秒、強は36/60秒







攻撃値…—
キャンセル…×
ゲージ増加量…○
ヒット効果…—
ガード方向…—

前方へ転がる移動技で、動作のスーパーキャンセルは不可。相手をスリ抜けていく能力を持つが、画面端にいる相手の背後へまわり込むことはできない。動作中は地上判定になっていて、投げられ判定もある。移動距離は弱が短く、逆に強が長いが、大差なし。

Ⓟ通常投げ

背負い投げ(せおいなげ)
相手の近くで
⬅or➡+中or強Ⓟ



攻撃値…30
ゲージ増加量…4
投げ間合い…256

相手の腕をつかんでフトコロにもぐり込み、腰で突き上げるようにしてかかえ上げ、地面へ投げつける。技の性能は、リュウのⓅ通常投げとまったく同じだ。

Ⓚ通常投げ

地獄車(じごくぐるま)
相手の近くで
⬅or➡+中or強Ⓚ



攻撃値…30
ゲージ増加量…4
投げ間合い…256

相手を引き込んで後方へ転がっていったのち、蹴りで胴体を突き飛ばすようにして、ほうり投げる。投げたあとは、お互いの左右位置が入れ替わる。

弱キック / 中キック / 強キック

立ち

ローキック
5 | 6 | 6



攻撃値……10
キャンセル……○
ゲージ増加量……空1/防2/当3
ヒット効果……のけぞり
ガード方向……立、屈

ハイキック
8 | 6 | 19



攻撃値……20
キャンセル……×
ゲージ増加量……空2/防4/当6
ヒット効果……のけぞり
ガード方向……立、屈

一文字蹴り(いちもんじげり)
11 | 7 | 15



攻撃値……30
キャンセル……×
ゲージ増加量……空2/防6/当10
ヒット効果……のけぞり
ガード方向……立、屈

しゃがみ

しゃがみローキック
5 | 5 | 5



攻撃値……3
キャンセル……○
ゲージ増加量……空1/防2/当3
ヒット効果……のけぞり
ガード方向……屈

しゃがみキック
6 | 5 | 11



攻撃値……20
キャンセル……○
ゲージ増加量……空2/防4/当6
ヒット効果……のけぞり
ガード方向……屈

回転足払い
7 | 5 | 22



攻撃値……30
キャンセル……○
ゲージ増加量……空2/防6/当10
ヒット効果……転倒
ガード方向……屈

ジャンプ

跳び膝蹴り(とびひざげり)
5 | 18



攻撃値……10
キャンセル……×
ゲージ増加量……空1/防2/当3
ヒット効果……のけぞり
ガード方向……立

跳び蹴り(とびげり)
4 | 14



攻撃値……15
キャンセル……×
ゲージ増加量……空2/防4/当6
ヒット効果……のけぞり
ガード方向……立

跳び足刀(とびそくとう)
7 | 11

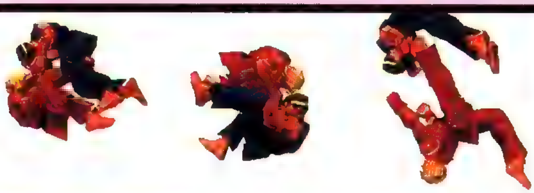


攻撃値……25
キャンセル……×
ゲージ増加量……空2/防6/当10
ヒット効果……のけぞり
ガード方向……立

空中投げ

地獄風車(じごくふうしゃ)

お互い空中&相手の近くで⬆以外+中or強Ⓟ



攻撃値……35
ゲージ増加量……8
投げ間合い……高さ+21〜−235 距離255

空中の相手をつかんで回転しながら後方へ落下、そのまま地面を転がったのち投げる。いわばⓀ通常投げの空中版で、投げたあと相手と自分の左右位置が入れ替わる点も共通だ。投げ間合いの関係上、自分より高い位置にいる相手をつかんで投げるのは困難。

ガードブレイク

稲妻かかと割り
26 | 5 | 18

同じ強さのⓅⓀ同時



攻撃値……20
キャンセル……×
ゲージ増加量……0
ヒット効果……よろめき(よろめき中はダウン)
ガード方向……ガード不能

頭上にかかげたカカトを、相手の脳天めがけて振りおろす。技の動作速度は、ほかのキャラのガードブレイクとくらべて、速い部類に入る。また、蹴り足を振り上げるときに少し前方へ進むため、攻撃の射程距離もそこそこ長い(しゃがみ強Ⓚとほぼ同等)。

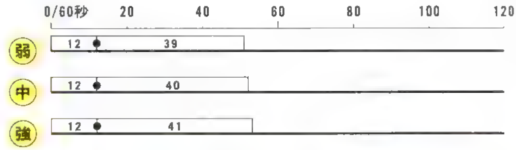
必殺技 波動拳(はどうけん)

↓↘→+Ⓟ



あわせた両手に気を集中し、前方へ突き出して、緑色に光る気弾をはなつ。技の動作や性能は、リュウの波動拳とまったく同じに見えるが、ゲージ増加量はケンのほうがわずかに多く、弾発射後のスキ（フォロースルー）はリュウのほうがわずかに小さくなっている。

	弱	中	強
攻撃値	20		
ゲージ増加量	空5/防7/当10		
ヒット効果	のけぞり		
ガード方向	立､屈		





必殺技 昇龍拳(しょうりゅうけん)

→↓↘+Ⓟ



足元からコブシを突き上げ、宙へと跳ね上がる。横への移動距離が大きく、それだけ技のスキが大きいように感じるが、動作時間だけを見ると、リュウの昇龍拳よりもスキが小さい。強のみ最大で3ヒットし、スーパーコンボに匹敵するダメージを与えることができる。



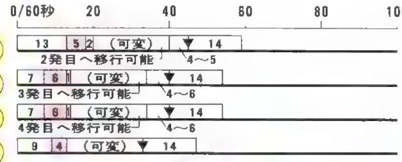
必殺技 竜巻旋風脚(たつまきせんぷうきゃく)

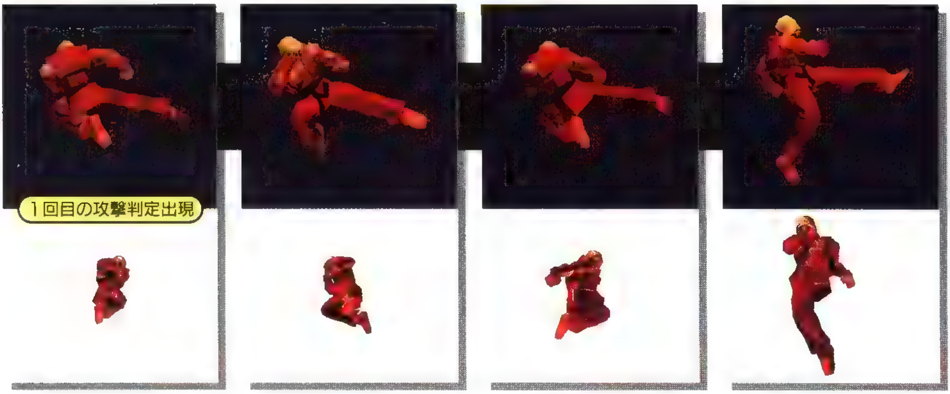
⬇⬋⬅+Ⓚ
(4回まで連続入力可)

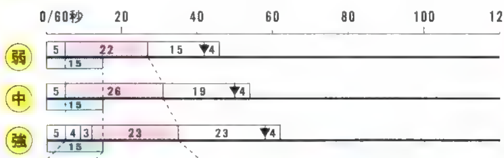


宙に跳び上がり、連続回し蹴りをくり出す。ケンの場合は、蹴りを4発まで出すことが可能（このとき、2発目の蹴りを強Ⓚ、3発目の蹴りを中Ⓚで入力すると、与えるダメージがもっとも大きくなる）。そのほかの基本的な技の性能は、リュウの竜巻旋風脚と同じだ。

	弱	中	強
攻撃値	10+6+6+6	10+6+10+6	10+10+6+6
ゲージ増加量	空2×4/防3×4/当4×4		
ヒット効果	吹き飛びダウン×4	のけぞり×3 +吹き飛びダウン	のけぞり×3 +吹き飛びダウン
ガード方向	立、屈		







	弱	中	強
攻撃値	30、15	30、15	30+10+6
ゲージ増加量	空10/防12/当14	空10/防12/当14	空10/防12+1+1 /当14+1+1
ヒット効果	吹き飛びダウン		
ガード方向	立、屈		



スーパーコンボ 昇龍裂破(しょうりゅうれっぱ)

↓↘→↓↘+Ⓟ



横へスライドするような昇龍拳から、高く舞い上がる昇龍拳へつなげるコンビネーション。１回目の昇龍拳の動作が終わるまで全身無敵。相手のそばで昇龍裂破を出してガードされた場合のみ、２回目の昇龍拳へうつるときに、一瞬だけ相手が行動可能なスキができる。



スーパーコンボ 神龍拳(しんりゅうけん)

↓↘→↓↘+Ⓚ
(+レバー&ボタン連打)



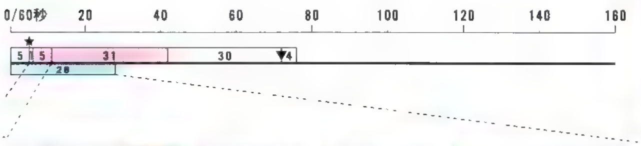
コブシを突き上げ、回転しながら垂直に舞い上がる。コマンド入力後、何もしないとヒット数はわずか４発だが、レバーを左右にすばやく振りつつⓅ&Ⓚボタンを連打すれば、ヒット数が大幅に増加する。理論上は22〜23ヒット、人間の手だけでも15〜18ヒットは可能だ。



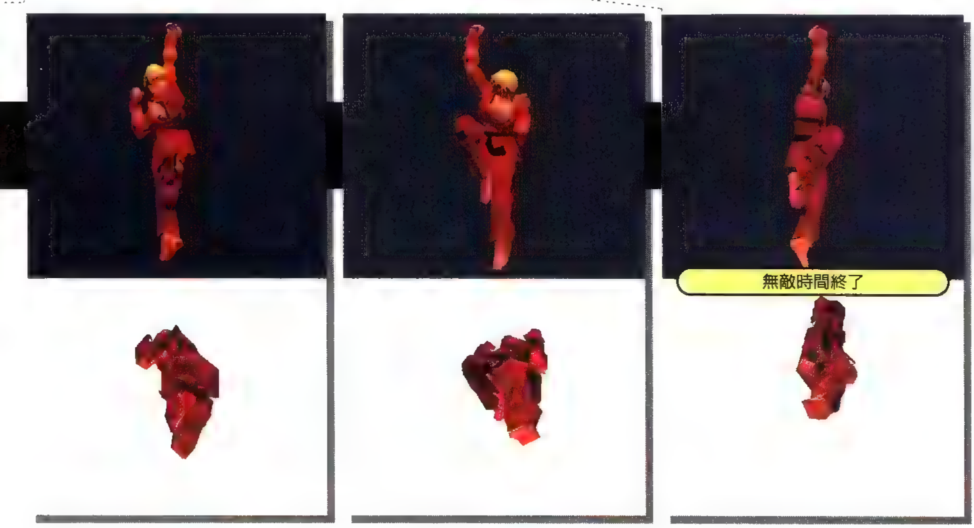


攻撃値	25+6+15+6+6
ゲージ増加量	空0/防1×5/当1+0×4
ヒット効果	のけぞり+のけぞり+吹き飛びダウン+吹き飛びダウン+きりもみダウン
ガード方向	立、屈





攻撃値	30+1発につき3
ゲージ増加量	空0/防1発につき1/当1 (2発目以降は0)
ヒット効果	上吹き飛びダウン (1発目のみ引き込み吹き飛びダウン)
ガード方向	立、屈



CHUN-LI

春麗

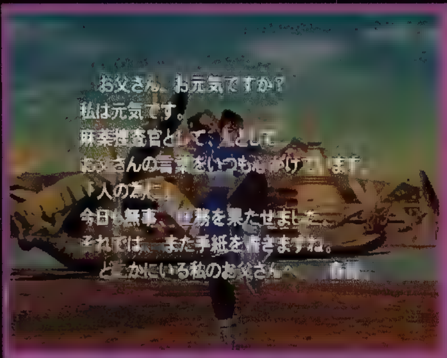


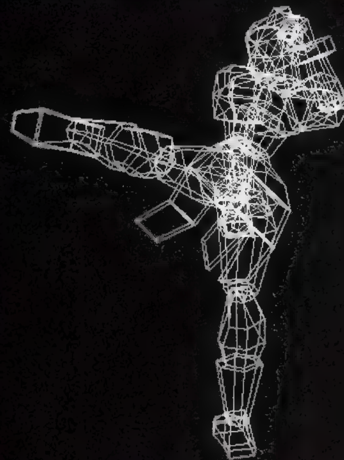


父の行方を追う女刑事がいた。
消息を絶った父を探し出すには、待っているだけではダメだ！
シビレをきらした春麗は、みずから麻薬捜査官となったのだ。
命をも落としかねない、危険な日々の連続。
多くの試練を経て、美しき格闘家になった春麗は父の手がかりをつかむ。
秘密結社シャドルーと、その総裁ベガ。
「これが、父の追っていた巨大麻薬組織だとすれば……」
危険を承知で、彼女は単身、捜査を開始する。
父と己の誇りをかけて。



中国（天安門）





WIN 1



▲ゆるやかな動作で前へ踏み込みつつ左腕を振りおろし、最後に片足で立ってかまえる。セリフは、「はあっ！」という息吹のみ



WIN 2



▲その場でピョンピョンと跳びはねながら、「あっははははは っ、やったあっ！」とよろこびの声をあげる



春麗

弱パンチ / 中パンチ / 強パンチ

立ち

弱パンチ：突拳（とつけん）
4 | 4 | 5



攻撃値…………3
キャンセル…………○
ゲージ増加量…空1/防2/当3
ヒット効果……のけぞり
ガード方向……立、屈

中パンチ：発勁（はっけい）
6 | 9 | 15



攻撃値…………15
キャンセル…………○
ゲージ増加量…空2/防4/当6
ヒット効果……のけぞり
ガード方向……立、屈

強パンチ：鶴掌打（かくしょうだ）
9 | 7 | 12



攻撃値…………25
キャンセル…………×
ゲージ増加量…空2/防6/当10
ヒット効果……のけぞり
ガード方向……立、屈

しゃがみ

弱パンチ：毒蛇突（どくじゃとつ）
4 | 4 | 6



攻撃値…………3
キャンセル…………○
ゲージ増加量…空1/防2/当3
ヒット効果……のけぞり
ガード方向……立、屈

中パンチ：猛蛇突（もうじゃとつ）
5 | 5 | 6



攻撃値…………15
キャンセル…………○
ゲージ増加量…空2/防4/当6
ヒット効果……のけぞり
ガード方向……立、屈

強パンチ：猛蛇突（もうじゃとつ）
8 | 6 | 17



攻撃値…………25
キャンセル…………×
ゲージ増加量…空2/防6/当10
ヒット効果……のけぞり
ガード方向……立、屈

ジャンプ

弱パンチ：落掌打（らくしょうだ）
4 | 18



攻撃値…………10
キャンセル…………×
ゲージ増加量…空1/防2/当3
ヒット効果……のけぞり
ガード方向…………立

中パンチ：鶴嘴拳（かくしけん）
5 | 14



攻撃値…………15
キャンセル…………×
ゲージ増加量…空2/防4/当6
ヒット効果……のけぞり
ガード方向…………立

強パンチ：鶴嘴拳（かくしけん）
5 | 11



攻撃値…………25
キャンセル…………×
ゲージ増加量…空2/防6/当10
ヒット効果……のけぞり
ガード方向…………立

特殊技

双掌打（そうしょうだ）　➡＋中Ⓟ
8 | 7 | 9



攻撃値…………15
キャンセル…………×
ゲージ増加量…空2/防4/当6
ヒット効果……のけぞり
ガード方向……立、屈

両腕をかまえて同時に前へ突き出す。立ち中Ⓟよりも攻撃の出るのが遅いかわりに、攻撃判定がコブシの先まである。射程距離は、しゃがみ中Ⓟと同等だ。

特殊技

鷹爪脚（ようそうきゃく）　空中で⬇＋中Ⓚ
5 | 12



攻撃値…………15
キャンセル…………×
ゲージ増加量…空2/防4/当6
ヒット効果……のけぞり
ガード方向…………立

下向きの踏みつけ技。攻撃が相手に当たれば（ヒット、ガードは問わず）、すぐにつぎの技を出せるようになるのが特徴。この技を連発することも可能だ。

Ⓟ通常投げ

虎襲打（こしゅうだ）　相手の近くで⬅or➡＋中or強Ⓟ



攻撃値
…… 6×4+10
ゲージ増加量
…………6
投げ間合い
…………224

右アッパー→胴へ左ヒジ打ち→右正拳→ワキ腹へ左水平手刀、とくり出したあと、腕をつかみつつ回転して相手の姿勢をくずし、ガラ空きのみぞおちへ掌底をたたき込む。この投げ技を使用すると視点が大きく動くが、投げたあともお互いの左右位置は変化しない。

弱キック / 中キック / 強キック

立ち

中段蹴(ちゅうだんしゅう)　5 | 5 | 10



攻撃値	10
キャンセル	○
ゲージ増加量	空1/防2/当4
ヒット効果	のけぞり
ガード方向	立、屈

上段蹴(じょうだんしゅう)　8 | 5 | 14



攻撃値	15
キャンセル	×
ゲージ増加量	空2/防4/当7
ヒット効果	のけぞり
ガード方向	立、屈

後脚蹴(こうきゃくしゅう)　8 | 7 | 17



攻撃値	25
キャンセル	×
ゲージ増加量	空2/防6/当11
ヒット効果	のけぞり
ガード方向	立、屈

しゃがみ

前蹴(ぜんしゅう)　5 | 4 | 7



攻撃値	10
キャンセル	○
ゲージ増加量	空1/防2/当4
ヒット効果	のけぞり
ガード方向	屈

低蹴打(ていしゅうだ)　6 | 5 | 5



攻撃値	15
キャンセル	○
ゲージ増加量	空2/防4/当7
ヒット効果	のけぞり
ガード方向	屈

回転蹴(かいてんしゅう)　10 | 5 | 26



攻撃値	25
キャンセル	×
ゲージ増加量	空2/防6/当11
ヒット効果	転倒
ガード方向	屈

ジャンプ

鶴翼打(かくよくだ)　4 | 16



攻撃値	10
キャンセル	×
ゲージ増加量	空1/防2/当4
ヒット効果	のけぞり
ガード方向	立

飛翔脚(ひしょうきゃく)　4 | 12



攻撃値	15
キャンセル	×
ゲージ増加量	空2/防4/当7
ヒット効果	のけぞり
ガード方向	立

鶴脚打(かくきゃくだ)　7 | 9



攻撃値	25
キャンセル	×
ゲージ増加量	空2/防6/当11
ヒット効果	のけぞり
ガード方向	立

春麗

空中投げ

龍星落(りゅうせいらく)

お互い空中&相手の近くで⬆以外+中or強Ⓟ



攻撃値	35
ゲージ増加量	10
投げ間合い	高さ±192 距離384

相手の上にのりかかり、そのまま落下して地面へたたきつける。地上の投げ技より攻撃値が高く、スーパーコンボゲージの増加量も大きめ。投げる向きは、コマンド入力時のレバー方向に影響されずつねに固定だ。投げたあともお互いの左右位置は入れ替わらない。

ガードブレイク

旋円蹴(せんえんしゅう)　28 | 7 | 22

同じ強さのⓅⓀ同時



攻撃値	15
キャンセル	×
ゲージ増加量	0
ヒット効果	よろめき(よろめき中はダウン)
ガード方向	ガード不能

小さく宙返りしてカカトを振りおろす。リーチは短めだが、出ぎわの動作がスピニングバードキックに似ているので、いきなり出しても相手がガードブレイクと判断できず、ヒットしやすい。なお、動作中は地上判定なので、地上の投げ技につかまってしまう。

必殺技 百裂脚(ひゃくれつきゃく)

Ⓚ連打



1歩踏み込んだのち、片足で蹴りの乱打をくり出す。弱中強のどれを連打しているかにより、蹴りをくり出す速度が変わる。なお、タイム・チャートはⓀボタンの連打回数を最小（5回）で止めたときのもの。Ⓚ連打をつづければ、攻撃を継続できるが……（→P.249）。



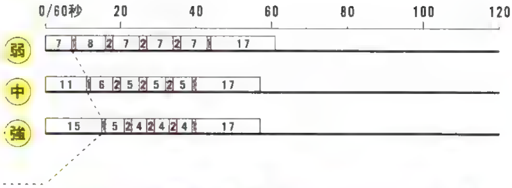
必殺技 回転的鶴脚蹴(かいてんてきかくきゃくしゅう/スピニングバードキック)

⬇⬋➡＋Ⓚ



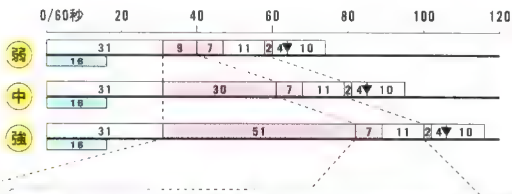
逆立ち状態で開脚し、回転しながら宙を進む。回転中の攻撃値は3で、着地動作に入ってから起き上がり蹴りを出すところまでは10となる。なお、攻撃値10の部分は通常1ヒットしかしない。3ヒットするのは、相手（スカロマニアなど）や攻撃の当たりかたしだいだ。





	弱	中	強
攻撃値	1発につき3(1発目は15)		
ゲージ増加量	空6/防6+1発につき1/当6(2発目以降は0)		
ヒット効果	のけぞり		
ガード方向	立、屈		





	弱	中	強
攻撃値	3+10×3	3×3+10×3	3×5+10×3
ゲージ増加量	空4/防4+1発につき1/当4+1発につき2		
ヒット効果	のけぞり(最後は吹き飛びダウン)		
ガード方向	立、屈		



春麗

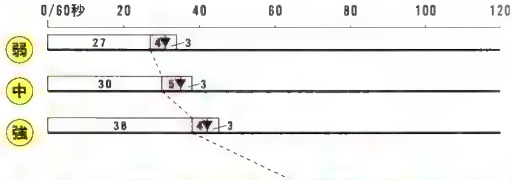
必殺技 飛燕蹴(ひえんしゅう)

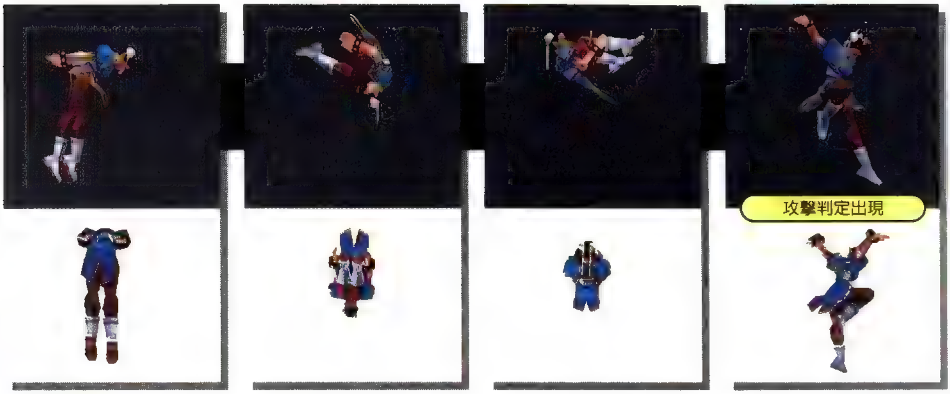
↓↙←+Ⓚ



前方へ跳び、1回転して蹴りを振りおろす。攻撃判定の出現は遅いものの、かわりに攻撃後のスキがないに等しく、当てたあとは相手より早く行動可能となる。技の軌道は弱中強で変わり、弱は低空を遠くまで跳んでいき、逆に強は高く跳ねるかわりに移動距離が短い。

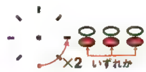
	弱	中	強
攻撃値	25		
ゲージ増加量	空4/防6/当9		
ヒット効果	のけぞり		
ガード方向	立、屈		





スーパーコンボ 千裂脚(せんれつきゃく)

↓↘→↓↘→+Ⓚ



踏み込みながら左回し蹴り→右うしろ回し蹴りをくり出し、9ヒットする百裂脚へつなげる。1発目の攻撃判定が消えるまで全身無敵。攻撃前後のスキはないが、相手のそばで出してガードされると、百裂脚へ移行する直前に60分の1秒だけ、相手が行動可能な時間ができる。



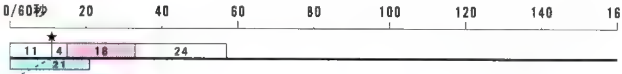
スーパーコンボ 気功掌(きこうしょう)

↓↘→↓↘→+Ⓟ

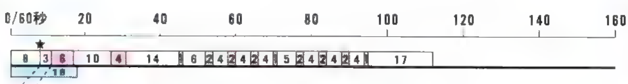


手のひらより気を放射する。射程距離は短いが、攻撃判定が出るまで全身無敵になるため、相手と密接するような状況（相手が跳び込んできたときなど）での使用が効果的。たとえガードされても、攻撃判定が消えるまでガードさせつづければ、相手より早く行動可能となる。

攻撃値	25+6×3+20
ゲージ増加量	空0/防1×5/当1+0×4
ヒット効果	のけぞり(最後はきりもみダウン)
ガード方向	立、屈







攻撃値	15+10+6+3×7+10
ゲージ増加量	空0/防1×11/当0+1+0×9
ヒット効果	のけぞり(最後はきりもみダウン)
ガード方向	立、屈



春麗

GUILE
ガイル

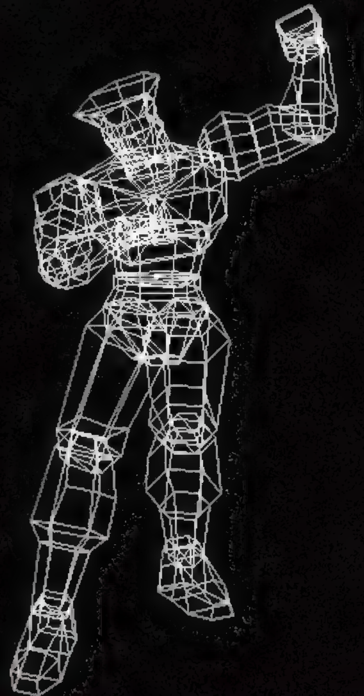


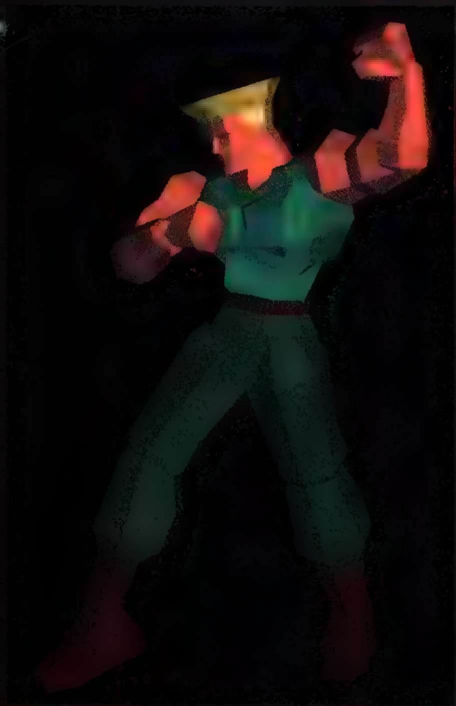


親友の無念を胸に秘める軍人がいた。
ナッシュの死を知ったガイルが、心に深く刻みつけたもの。
それは、復讐の2文字だった。
愛する妻も娘も捨て、友の遺志によってのみ生きようとするガイル。
ベガ、シャドルー。
遺された言葉に駆り立てられ、ガイルは闘いへおもむく。
そこは銃音も爆音もない、静かなる戦場。
友が見た“真実”は、その果てにある。

アメリカ
（フィースハーバー）

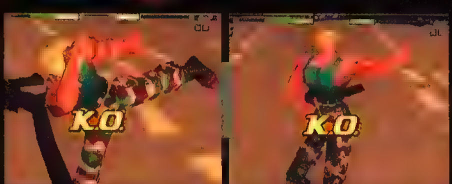






ガイル

WIN 1

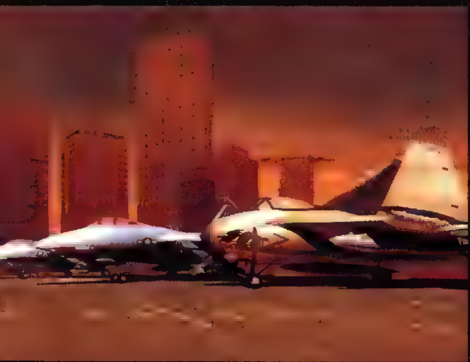


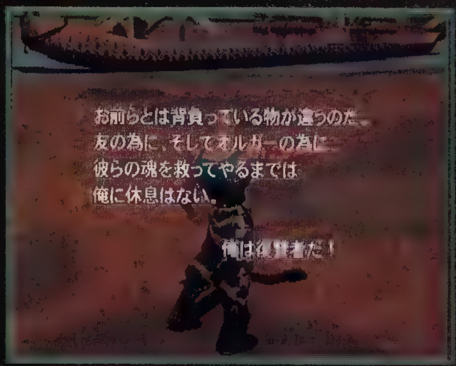
▲右ミドルキック→左バックハイキックと力強い蹴りをはなったあと、右手の親指を立てて真横にかまえ、「イヤアッ！」

WIN 2



▲親指を下に向け、「止まって見えるぜ！」「手応えのねえヤロウだぜ」「くたばるには早すぎるぜ」のいずれかのセリフをはく





立ち

弱パンチ　ジャブ
3 | 4 | 7



攻撃値…3
キャンセル…○
ゲージ増加量…空1/防2/当3
ヒット効果…のけぞり
ガード方向…立、屈

中パンチ　ボディーアッパー
7 | 6 | 13



攻撃値…20
キャンセル…○
ゲージ増加量…空2/防4/当6
ヒット効果…のけぞり
ガード方向…立、屈

強パンチ　バーンストレート
8 | 6 | 17



攻撃値…30
キャンセル…×
ゲージ増加量…空2/防6/当10
ヒット効果…のけぞり
ガード方向…立、屈

しゃがみ

弱パンチ　ジャブ
5 | 4 | 5



攻撃値…3
キャンセル…○
ゲージ増加量…空1/防2/当3
ヒット効果…のけぞり
ガード方向…立、屈

中パンチ　ストレート
6 | 6 | 5



攻撃値…20
キャンセル…○
ゲージ増加量…空2/防4/当6
ヒット効果…のけぞり
ガード方向…立、屈

強パンチ　リフトアッパー
8 | 7 | 20



攻撃値…30
キャンセル…×
ゲージ増加量…空2/防6/当10
ヒット効果…のけぞり
ガード方向…立、屈

ジャンプ

弱パンチ　ジャンプパンチ
4 | 18



攻撃値…10
キャンセル…×
ゲージ増加量…空1/防2/当3
ヒット効果…のけぞり
ガード方向…立

中パンチ　ジャンプチョップ
5 | 14



攻撃値…15
キャンセル…×
ゲージ増加量…空2/防4/当6
ヒット効果…のけぞり
ガード方向…立

強パンチ　ジャンプチョップ
5 | 11



攻撃値…25
キャンセル…×
ゲージ増加量…空2/防6/当10
ヒット効果…のけぞり
ガード方向…立

特殊技

スピニングバックナックル　➡+強Ⓟ
15 | 3 | 23



攻撃値…30
キャンセル…×
ゲージ増加量…空2/防6/当10
ヒット効果…のけぞり
ガード方向…立、屈

右足を軸にして、体を時計回りに回転させつつ、大振りの裏拳をはなつ。射程距離が長く、しゃがんでかわされるということも少ないが、足払いには弱い。

特殊技

ローリングソバット　⬅or➡+中Ⓚ
17 | 6 | 17



攻撃値…20
キャンセル…×
ゲージ増加量…空2/防4/当6
ヒット効果…のけぞり
ガード方向…立、屈

体を横回転させつつ蹴りを振るう。見た目は宙に浮いているが、プログラム上では地上判定。攻撃を当てたあとスーパーキャンセルをかけることはできない。

特殊技

ヘビースタブキック　⬅or➡+強Ⓚ
11 | 5 | 27



攻撃値…30
キャンセル…×
ゲージ増加量…空2/防6/当10
ヒット効果…のけぞり
ガード方向…立、屈

前方へ踏み込みつつ蹴りをはなつ。リーチが長めで、必殺技のタメを維持したまま出せるという利点を持つ。攻撃を当てたあとのスーパーキャンセルも可能。

Ⓟ通常投げ

背負い投げ　相手の近くで ⬅or➡+中or強Ⓟ



攻撃値…30
ゲージ増加量…4
投げ間合い…256

動作は、リュウのⓅ通常投げとほぼ同じ。コマンド入力時のレバー方向に関係なくかならず後方へ投げるため、投げたあとはお互いの左右位置が入れ替わる。

弱キック	中キック	強キック

立ち

ムエタイキック
5 | 5 | 10



攻撃値 …………10
キャンセル …………○
ゲージ増加量 …空1/防2/当3
ヒット効果 …… のけぞり
ガード方向 ……立、屈

メジャーキック
8 | 7 | 18



攻撃値 …………20
キャンセル …………×
ゲージ増加量 …空2/防4/当6
ヒット効果 …… のけぞり
ガード方向 ……立、屈

ローリングキック
13 | 7 | 16



攻撃値 …………30
キャンセル …………×
ゲージ増加量 …空2/防6/当10
ヒット効果 …… のけぞり
ガード方向 ……立、屈

しゃがみ

ローキック
5 | 5 | 6



攻撃値 …………10
キャンセル …………○
ゲージ増加量 …空1/防2/当3
ヒット効果 …… のけぞり
ガード方向 ……屈

ローサイドキック
8 | 5 | 8



攻撃値 …………20
キャンセル …………×
ゲージ増加量 …空2/防4/当6
ヒット効果 …… のけぞり
ガード方向 ……屈

ドラゴンスイープ
8 | 5 | 21 | 5 | 23



攻撃値 ……10+20
キャンセル …………×
ゲージ増加量 …空2/防4+2/当6+4
ヒット効果 …吹き飛びダウン+転倒
ガード方向 ……屈

ジャンプ

ジャンピングニーアタック
5 | 18



攻撃値 …………10
キャンセル …………×
ゲージ増加量 …空1/防2/当3
ヒット効果 …… のけぞり
ガード方向 ……立

ガイルキック
4 | 14



攻撃値 …………15
キャンセル …………×
ゲージ増加量 …空2/防4/当6
ヒット効果 …… のけぞり
ガード方向 ……立

ジャンプサイドキック
7 | 11



攻撃値 …………25
キャンセル …………×
ゲージ増加量 …空2/防6/当10
ヒット効果 …… のけぞり
ガード方向 ……立

Ⓚ通常投げ

ドラゴンスープレックス

相手の近くで⬅or➡＋中or強Ⓚ



攻撃値 …………30
ゲージ増加量 …………4
投げ間合い …………256

反転させた相手を、はがいじめ状態にして持ち上げ、ブリッジを描いて後方の地面へたたきつける。首から後頭部にかけて直接ダメージを与える危険な投げ技だが、攻撃値そのものは、Ⓟ通常投げと同じだ。投げたあとは、お互いの左右位置が入れ替わる。

空中投げ

フライングバスタードロップ

お互い空中&相手の近くで⬆以外＋中or強Ⓟ



攻撃値 …………30
ゲージ増加量 …………8
投げ間合い …高さ+21～-235 距離255

相手を背中にかかえたまま落下し、着地の衝撃でダメージを与える。攻撃値は地上の通常投げと同じ。投げたあとは、お互いの左右位置が入れ替わる。

ガードブレイク

エルボスタンプ
27 | 4 | 40

同じ強さのⓅⓀ同時



攻撃値 …………20
キャンセル …………×
ゲージ増加量 …………0
ヒット効果 …… よろめき (よろめき中はダウン)
ガード方向 …… ガード不能

左ヒジをかまえて横に倒れ込む。攻撃の射程距離はしゃがみ中Ⓚとほぼ同じで、見た目よりは遠くまで届く。攻撃をハズした場合のスキはかなり大きい。

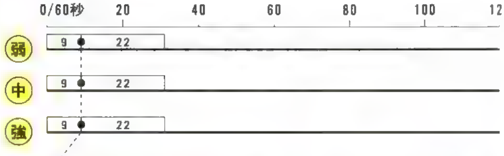
必殺技 ソニックブーム

⬅タメ➡＋Ⓟ



両腕をすばやく交差して、回転飛行する光弾を前方へはなつ。よく見ると、2つの光弾が同時に飛んでいるのだが、ヒット数は1発だ。弱中強のちがいは、光弾の飛行速度のみ（弱が遅く、強は速い）。タメ技であるため連発しにくいが、かわりに攻撃動作はかなり速い。

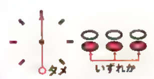
	弱	中	強
攻撃値	20		
ゲージ増加量	空4/防6/当9		
ヒット効果	のけぞり		
ガード方向	立、屈		





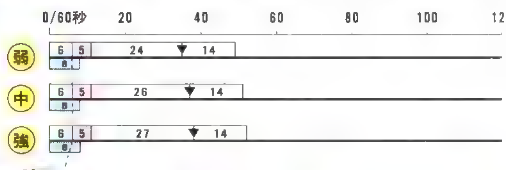
必殺技 サマーソルトキック

⬇タメ⬆＋Ⓚ



足を振り上げて宙返りする。攻撃範囲がかなり広いうえ、宙へ跳び上がった直後まで全身無敵だ。弱中強のちがいは、技の軌道と動作時間。弱のほうが動作は小さいのだが、その差はあまり大きくない。なお、攻撃判定が出現した瞬間のポーズはスーパーキャンセル可能だ。

	弱	中	強
攻撃値	30、15		
ゲージ増加量	空8/防11/当14		
ヒット効果	吹き飛びダウン		
ガード方向	立、屈		





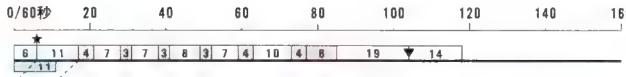
スーパーコンボ オープニングギャンビット

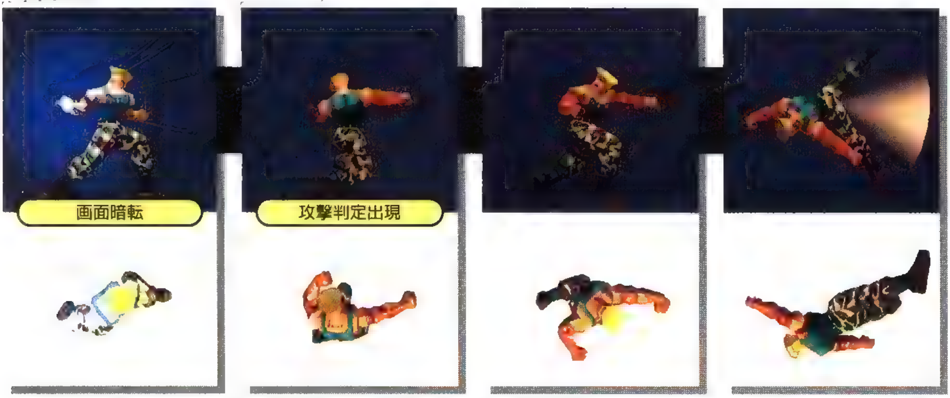
⬅タメ➡⬅➡+Ⓟ



前進しながらパンチ連打をあびせ、最後に右足を横へ振り上げて宙返り。パンチ連打で5発、蹴り上げで2発ヒットする。全身無敵の時間が攻撃判定の出現前までしかなく、相手の攻撃が重なっているとまずツブされてしまうのが難点。連続技での使用に向いている。

攻撃値	6×6+20
ゲージ増加量	空0/防1×7/当0
ヒット効果	のけぞり(最後はきりもみダウン)
ガード方向	立、屈





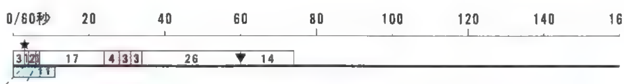
スーパーコンボ ダブルサマーソルトキック

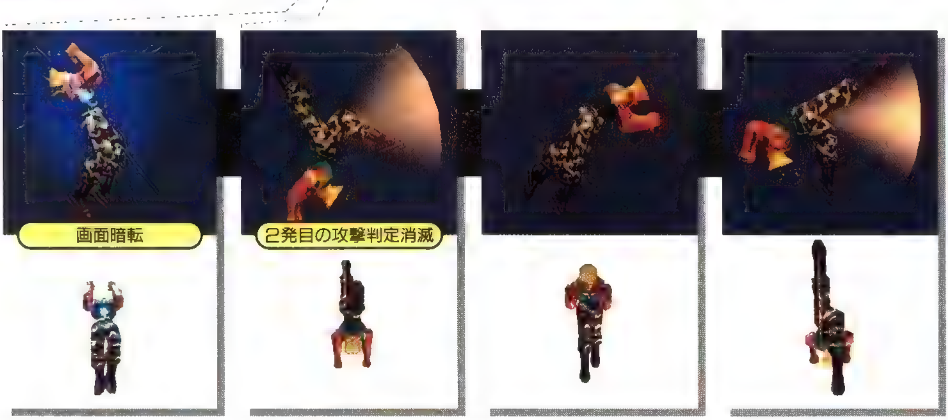
⬇タメ⬆⬇⬆+Ⓚ



小さく跳ねてのサマーソルトキック→高く舞い上がるサマーソルトキックと連続してくり出す。2発目の攻撃判定が消えた直後まで全身無敵。ガードされた場合、1回目のサマーソルトのあとに60分の3秒（接近時のみ）、相手が行動可能なスキができる。攻撃後のスキも大きめ。

攻撃値	25+10+6+6+15
ゲージ増加量	空0/防1×5/当0
ヒット効果	のけぞり+のけぞり+吹き飛びダウン+吹き飛びダウン+きりもみダウン
ガード方向	立、屈





ZANGIEF

ザンギエフ

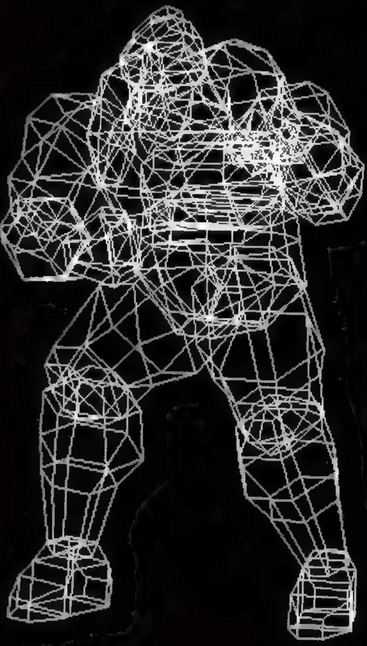




祖国を誇りに思うプロレスラーがいた。
ザンギエフは、その強さゆえに対戦相手を失った格闘家だった。
闘いたい、しかし闘う相手がいない。
格闘家にとって、これほどつらいことはない。
だが、世界へ目を向けたとき、彼の苦悩はすぐに消えた。
祖国のリングは、じつはとても小さかったのだ。
世界は広い。
世界中の強いヤツと闘って、自分の本当の強さを証明してやろう！
かくして、ザンギエフ奇跡の復活劇がはじまる。
祖国へ凱旋する日を夢見て。

ロシア（コニフィカ工場前）







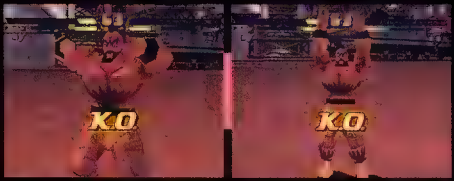
ザンギエ

WIN 1



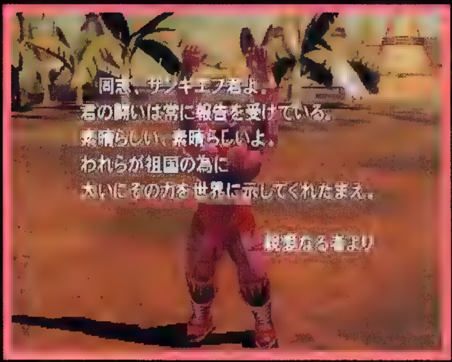
▲うなり声を発しながら、両手の人差し指を3回頭上につき上げたのち、そのままの姿勢で体をふるわせる

WIN 2



▲動作は左と変わらないが、セリフが「バンザーイ！」になっている。余談だが、これがロシアで一番有名な日本語らしい





弱パンチ

立ち

ブレーンチョップ

5 | 4 | 14



攻撃値	10
キャンセル	○
ゲージ増加量	空1/防2/当3
ヒット効果	のけぞり
ガード方向	立、屈

しゃがみ

ロージャブ

5 | 4 | 6



攻撃値	3
キャンセル	○
ゲージ増加量	空1/防2/当3
ヒット効果	のけぞり
ガード方向	立、屈

ジャンプ

ジャンプジャブ

4 | 18



攻撃値	10
キャンセル	×
ゲージ増加量	空1/防2/当3
ヒット効果	のけぞり
ガード方向	立

中パンチ

立ち

ダイナマイトフック

8 | 4 | 14



攻撃値	20
キャンセル	×
ゲージ増加量	空2/防4/当6
ヒット効果	のけぞり
ガード方向	立、屈

しゃがみ

ローストレート

6 | 6 | 5



攻撃値	20
キャンセル	○
ゲージ増加量	空2/防4/当6
ヒット効果	のけぞり
ガード方向	立、屈

ジャンプ

ジャンプストレート

5 | 14



攻撃値	15
キャンセル	×
ゲージ増加量	空2/防4/当6
ヒット効果	のけぞり
ガード方向	立

強パンチ

立ち

ダイナマイトストレート

8 | 6 | 17



攻撃値	30
キャンセル	×
ゲージ増加量	空2/防6/当10
ヒット効果	のけぞり
ガード方向	立、屈

しゃがみ

ローストレート

8 | 6 | 17



攻撃値	30
キャンセル	×
ゲージ増加量	空2/防6/当10
ヒット効果	のけぞり
ガード方向	立、屈

ジャンプ

ジャンピングラリアット

7 | 11



攻撃値	25
キャンセル	×
ゲージ増加量	空2/防6/当10
ヒット効果	のけぞり
ガード方向	立

Ⓟ通常投げ

アイアンクロー

相手の近くで⬅or➡＋中or強Ⓟ



攻撃値	15+20
ゲージ増加量	4
投げ間合い	288

片手で相手の顔面をつかんでおさえ込み、１回絞め上げたのち、後方へと投げ捨てる。与えるダメージは、絞めたときに15、投げ捨てたときに20。投げたあとは、お互いの左右位置が入れ替わる。間合いが離れるため、投げたあとつづけて攻めるのはムズかしい。

特殊技

フライングボディアタック

ジャンプ⬇要素＋強Ⓟ

5 | 30



攻撃値	25
キャンセル	×
ゲージ増加量	空2/防6/当10
ヒット効果	のけぞり
ガード方向	立

両腕を広げて跳びかかり、相手を押しつぶす。ヒザのあたりを相手の頭に当てるようにすれば、ガード方向が判別しにくいうえ、相手の背後へ回り込める。

Ⓚ通常投げ

ジャーマンスープレックス

相手の近くで⬅or➡＋中or強Ⓚ



攻撃値	35
ゲージ増加量	4
投げ間合い	288

逆を向かせた相手の腰に両腕を巻きつけたのち、持ち上げて後方の地面へたたきつける。Ⓟ通常投げと同じく、投げたあとは相手との左右位置が入れ替わる。

弱キック

立ち

ローキック

5 | 5 | 7



- 攻撃値 …………10
- キャンセル …………○
- ゲージ増加量 …空1/防2/当3
- ヒット効果 …… のけぞり
- ガード方向 ……立、屈

しゃがみ

コサックステップ(弱)

5 | 5 | 6



- 攻撃値 …………10
- キャンセル …………○
- ゲージ増加量 …空1/防2/当3
- ヒット効果 …… のけぞり
- ガード方向 …………屈

ジャンプ

ダブルニードロップ

5 | 20



- 攻撃値 …………10
- キャンセル …………×
- ゲージ増加量 …空1/防2/当3
- ヒット効果 …… のけぞり
- ガード方向 …………立

中キック

立ち

ミドルキック

6 | 7 | 12



- 攻撃値 …………20
- キャンセル …………○
- ゲージ増加量 …空2/防4/当6
- ヒット効果 …… のけぞり
- ガード方向 ……立、屈

しゃがみ

コサックステップ(中)

6 | 7 | 8



- 攻撃値 …………20
- キャンセル …………○
- ゲージ増加量 …空2/防4/当6
- ヒット効果 …… のけぞり
- ガード方向 …………屈

ジャンプ

ドロップキック

5 | 14



- 攻撃値 …………15
- キャンセル …………×
- ゲージ増加量 …空2/防4/当6
- ヒット効果 …… のけぞり
- ガード方向 …………立

強キック

立ち

ロシアンキック

8 | 8 | 13



- 攻撃値 …………30
- キャンセル …………×
- ゲージ増加量 …空2/防6/当10
- ヒット効果 …… のけぞり
- ガード方向 ……立、屈

しゃがみ

コサックステップ(強)

10 | 9 | 12



- 攻撃値 …………30
- キャンセル …………×
- ゲージ増加量 …空2/防6/当10
- ヒット効果 …………転倒
- ガード方向 …………屈

ジャンプ

ドロップキック

8 | 11



- 攻撃値 …………25
- キャンセル …………×
- ゲージ増加量 …空2/防6/当10
- ヒット効果 …… のけぞり
- ガード方向 …………立

背後投げ

ストマックブロック

うしろ向きの相手の近くで⬅or➡+中or強Ⓚ



- 攻撃値 …………35
- ゲージ増加量 …………10
- 投げ間合い …………288

相手をかつぎ上げたのち、ヒザの上に落として腰を折る。技を出している相手を跳び越えた直後など、相手がこちらに背を向けている状況でのみ狙える投げ技。条件がキビしいので、狙ってキメるのは困難だろう。投げたあともお互いの左右位置は入れ替わらない。

ガードブレイク

ダイナマイトヘッドバット

同じ強さのⓅⓀ同時

29 | 11 | 29

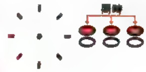


- 攻撃値 …………20
- キャンセル …………×
- ゲージ増加量 …………○
- ヒット効果 …… よろめき (よろめき中はダウン)
- ガード方向 …… ガード不能

片足を上げてかまえたのち、頭を振りおろして突っ込む。技の動作速度は普通レベルだが、射程距離はそこそこ長めだ。最初の片足を上げているときは足元の食らい判定が少し引くので、それを利用して相手の足払いを空振らせることも不可能ではない。

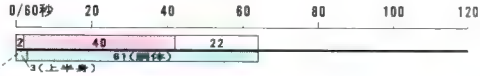
必殺技 ダブルラリアット

Ⓟ3つ同時



肩を突き上げたのち、両腕を広げて3回転する。回転中は、レバーの⬅、➡で左右移動が可能（移動速度は遅い）。技の動作開始から終了まで胴体無敵なほか、肩に攻撃判定が出るまでのあいだは上半身無敵にもなっている。攻撃値は肩が35、回転中の腕が30だ。

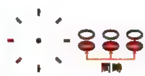
攻撃値	35、30
ゲージ増加量	空4/防6+2/当10、8
ヒット効果	吹き飛びダウン
ガード方向	立、屈





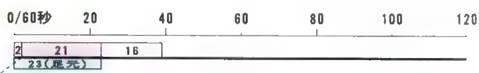
必殺技 クイックダブルラリアット

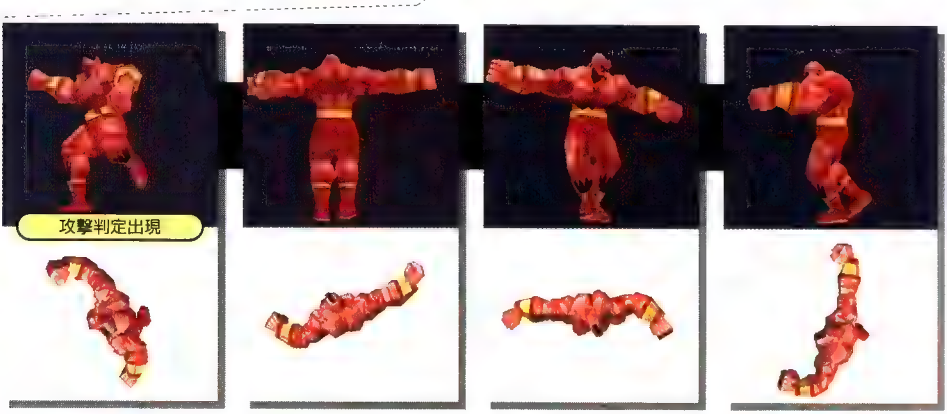
Ⓚ3つ同時



両腕を広げて高速回転する。動作開始から攻撃判定が消えるまで、ヒザより下が無敵（足元無敵）。攻撃判定がかなり小さく、相手に接近しないと当たらない。レバーでの左右移動と足元無敵を利用して、足払いを回避しつつの移動手段として使うのが妥当か。

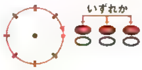
攻撃値	25、20
ゲージ増加量	空2/防4/当6
ヒット効果	吹き飛びダウン
ガード方向	立、屈





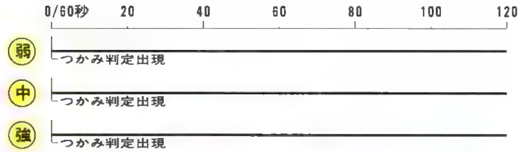
必殺技 スクリューパイルドライバー

相手の近くでレバー1回転+Ⓟ



相手をかかえて宙に舞い、回転速度を上げつつ落下して地面へたたきつける。投げ間合いが広く、密着して中の基本技を当てたあとの距離から相手をつかめる。なお、相手を投げられない状況でコマンド入力しても、投げ失敗ポーズにはならない（投げ技自体が発動しない）。

	弱	中	強
攻撃値		50	
ゲージ増加量		18	
投げ間合い		480	





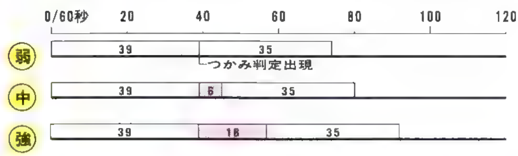
必殺技 ロシアンスープレックス

レバー1回転+Ⓚ



上体を引いて勢いをつけたのち前方へ進み、相手に組みついて投げる。投げ能力がなくなるまでの移動距離は、弱ならスクリューパイルドライバーの投げ間合いと互角で、中はしゃがみ中Ⓚの射程距離と互角。強なら、ラウンド開始時より少し離れた間合いからつかみにいける。

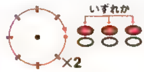
	弱	中	強
攻撃値		35	
ゲージ増加量		空5/当9	
投げ間合い		336	



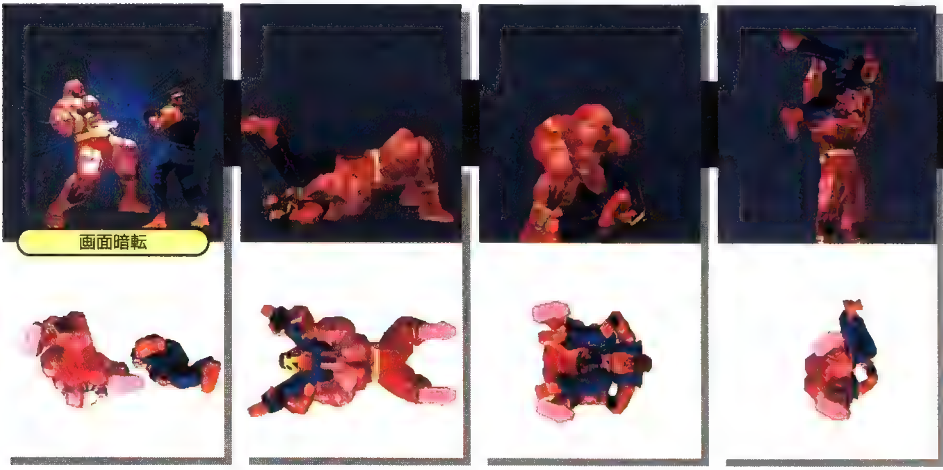


スーパーコンボ ファイナルアトミックバスター

相手の近くでレバー2回転+Ⓟ
（レバー2回転+Ⓟ2つ以上同時でLV3版に変化※）
※スーパーコンボゲージが3つあるときにかぎる



スープレックス→バックブリーカーのあと、通常より高く舞い上がるスクリューパイルドライバーでトドメ。LV3ならスープレックスの回数が2回になり、最後のスクリューパイルドライバーも、高さ、回転速度ともに増加する。なお、投げ失敗ポーズは存在しない。



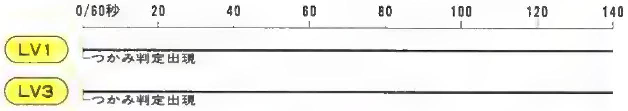
スーパーコンボ スーパーストンピング

↓↘→↓↘→+Ⓚ
（ストンピング中に↓↙←+Ⓚで攻撃を4発で中断）



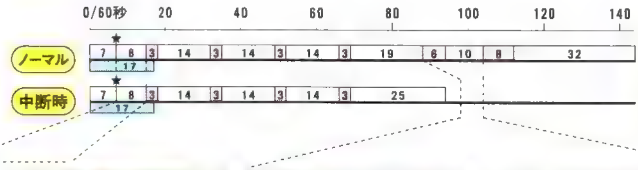
ストンピング4発からカカト落とし→ハンマーキックをくり出す。ストンピング中に↓↙←+Ⓚと入力すると、攻撃を4発で中断可能（ストンピングキャンセル）。ガードされた場合、4発目のあとに60分の4秒（中断時は60分の10秒）、相手が行動可能なスキができる。





	LV1	LV3
攻撃値	10+10+50	10×3+115
ゲージ増加量	0	0×3+1
投げ間合い	448	





攻撃値	10×5+25
ゲージ増加量	空0/防1×6/当1×4+0+0
ヒット効果	のけぞり×4+ひざまずき+きりもみダウン
ガード方向	立、屈



HOKUTO

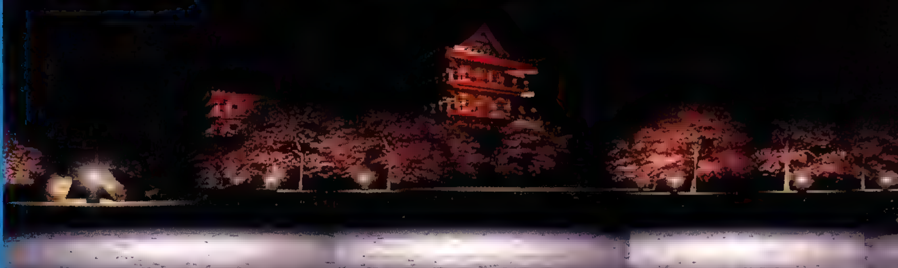
ほくと





武神の血筋に生まれながら、古流柔術家に育てられた娘
がいた。
幼少からありとあらゆる技を仕込まれるが、
幼いながらにして、その血筋が打ち組み手を自分のもの
へと変化させていく。
古流柔術でもなく、武神流でもない新たな技……
そして17の歳。
彼女の義父から話される、驚愕の事実。
「ぬしには兄がおる……兄を探すがよい。
　兄は修羅の道に生きておる。
　鬼と化しているやもしれん……
　そのときはお前が止めてやらねばならぬ……
　ぬしの父との約束じゃ」

日本(水神社)



WIN 1





▲右手を腰に当てて左手で髪をかき上げたのち、「悪く思わないで」（もしくは、「勝負をあせったようね！」）と言う

WIN 2

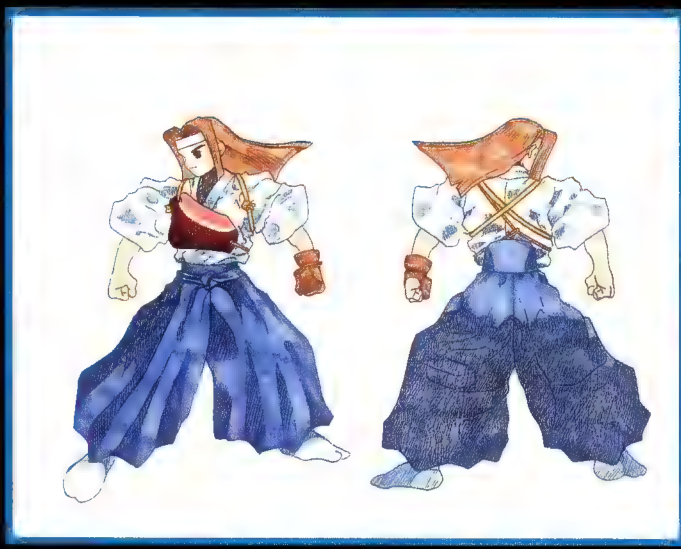




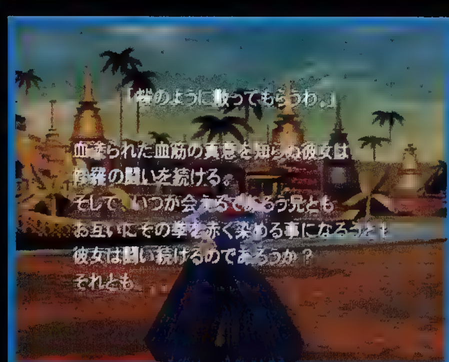
▲スーパーコンボ・フィニッシュ時は扇子を広げて舞う。セリフは「われ、奥義をえたり！」











弱パンチ / 中パンチ / 強パンチ

立ち

弱パンチ：訃激(ふきゃく)
4	5	3



攻撃値……3
キャンセル……○
ゲージ増加量……空1/防2/当3
ヒット効果……のけぞり
ガード方向……立、屈

中パンチ：頚脈止(けいみゃくし)
6	9	9



攻撃値……15
キャンセル……○
ゲージ増加量……空2/防4/当6
ヒット効果……のけぞり
ガード方向……立、屈

強パンチ：訃震(ふしん)
8	14	9



攻撃値……25
キャンセル……×
ゲージ増加量……空2/防6/当10
ヒット効果……のけぞり
ガード方向……立、屈

しゃがみ

弱パンチ：掌手(しょうしゅ)
5	5	4



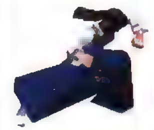
攻撃値……10
キャンセル……○
ゲージ増加量……空1/防2/当3
ヒット効果……のけぞり
ガード方向……立、屈

中パンチ：掌激(しょうきゃく)
6	6	5



攻撃値……15
キャンセル……○
ゲージ増加量……空2/防4/当6
ヒット効果……のけぞり
ガード方向……立、屈

強パンチ：掌激(しょうきゃく)
9	7	21



攻撃値……25
キャンセル……×
ゲージ増加量……空2/防6/当10
ヒット効果……のけぞり
ガード方向……立、屈

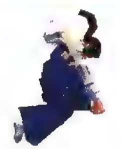
ジャンプ

弱パンチ：落手(らくしゅ)
4	18



攻撃値……10
キャンセル……×
ゲージ増加量……空1/防2/当3
ヒット効果……のけぞり
ガード方向……立

中パンチ：落掌(らくしょう)
5	14



攻撃値……15
キャンセル……×
ゲージ増加量……空2/防4/当6
ヒット効果……のけぞり
ガード方向……立

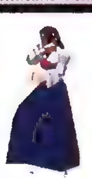
強パンチ：落掌(らくしょう)
5	11



攻撃値……25
キャンセル……×
ゲージ増加量……空2/防6/当10
ヒット効果……のけぞり
ガード方向……立

特殊技

肘崩(ちゅうほう)　➡＋強Ⓟ
23	10	17





攻撃値……25
キャンセル……×
ゲージ増加量……空2/防6/当10
ヒット効果……のけぞり
ガード方向……立

左足を軸にして体を横回転させつつ、ヒジを振りおろす。リーチは意外に長く、ラウンド開始時の間合いからでも届く。攻撃を相手に当てても（ヒット、ガード問わず）スーパーキャンセルはかけられないが、攻撃後のスキが小さいので、反撃を受ける心配は皆無。

特殊技

刈蹴(かいしゅう)　➡＋強Ⓚ
14	5	21



攻撃値……25
キャンセル……×
ゲージ増加量……空2/防6/当10
ヒット効果……のけぞり
ガード方向……立、屈

踏み込んで足刀をくり出す。しゃがみ強Ⓚと互角の射程距離を持つうえ、攻撃を相手に当てたあとはこちらのほうが先に動ける。スーパーキャンセルも可能だ。

Ⓟ通常投げ

掴(きゃく)　相手の近くで⬅or➡＋中or強Ⓟ



攻撃値……30
ゲージ増加量……4
投げ間合い……256

相手の腕をひねり、宙を回転させて地面に倒す。投げたあともお互いの左右位置は変わらず、少し前進してから跳び込めば、めくりジャンプ中Ⓚを当てられる。

弱キック

蹴頭(しゅくとう)
5 | 5 | 11



攻撃値 ・・・・・・・・・・10
キャンセル ・・・・・・・・・・○
ゲージ増加量 ・・・空1/防2/当3
ヒット効果 ・・・・・・のけぞり
ガード方向 ・・・・・・・・立、屈

中キック

膝崩(しちほう)
11 | 9 | 7



攻撃値 ・・・・・・・・・・15
キャンセル ・・・・・・・・・・○
ゲージ増加量 ・・・空2/防4/当6
ヒット効果 ・・・・・・のけぞり
ガード方向 ・・・・・・・・立、屈

強キック

後蹴(ごきゃく)
9 | 8 | 15



攻撃値 ・・・・・・・・・・25
キャンセル ・・・・・・・・・・×
ゲージ増加量 ・・・空2/防6/当10
ヒット効果 ・・・・・・のけぞり
ガード方向 ・・・・・・・・立、屈

立ち

膝襲(しちしゅう)
5 | 4 | 7



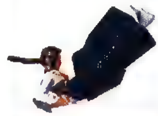
攻撃値 ・・・・・・・・・・3
キャンセル ・・・・・・・・・・○
ゲージ増加量 ・・・空1/防2/当3
ヒット効果 ・・・・・・のけぞり
ガード方向 ・・・・・・・・屈

膝激(しちげき)
8 | 6 | 7



攻撃値 ・・・・・・・・・・15
キャンセル ・・・・・・・・・・×
ゲージ増加量 ・・・空2/防4/当6
ヒット効果 ・・・・・・のけぞり
ガード方向 ・・・・・・・・屈

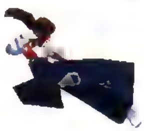
地這脚(ちけんきゃく)
10 | 4 | 28



攻撃値 ・・・・・・・・・・25
キャンセル ・・・・・・・・・・×
ゲージ増加量 ・・・空2/防6/当10
ヒット効果 ・・・・・・・・転倒
ガード方向 ・・・・・・・・屈

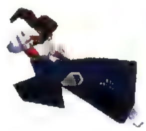
しゃがみ

落激(らくげき)
4 | 20



攻撃値 ・・・・・・・・・・10
キャンセル ・・・・・・・・・・×
ゲージ増加量 ・・・空1/防2/当3
ヒット効果 ・・・・・・のけぞり
ガード方向 ・・・・・・・・立

落激(らくげき)
4 | 14



攻撃値 ・・・・・・・・・・15
キャンセル ・・・・・・・・・・×
ゲージ増加量 ・・・空2/防4/当6
ヒット効果 ・・・・・・のけぞり
ガード方向 ・・・・・・・・立

落払脚(らくふつきゃく)
7 | 9



攻撃値 ・・・・・・・・・・25
キャンセル ・・・・・・・・・・×
ゲージ増加量 ・・・空2/防6/当10
ヒット効果 ・・・・・・のけぞり
ガード方向 ・・・・・・・・立

ジャンプ

ほくと

Ⓚ通常投げ

頚手絞(けいしゅこう) 相手の近くで⬅or➡+中or強Ⓚ



攻撃値 ・・・・・・・・・・30
ゲージ増加量 ・・・・・・・・・・4
投げ間合い ・・・・・・・・・・256

相手の片腕を取って背後へ跳びつき、前へ倒れ込んでヒジの関節をキメる。投げたあとは両者の左右位置が入れ替わるが、視点も反対側へうつるため、結果として画面上での位置は変化なし。投げからめくりジャンプ攻撃を狙えるⓅ通常投げのほうが、実用度は高い。

特殊投げ

流水(りゅうすい) 相手の近くで⬅➡⬇+Ⓟ

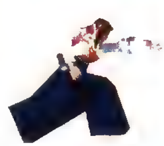


攻撃値 ・・・・・・・・・・0
ゲージ増加量 ・・・・・・・・・・5
投げ間合い ・・・・・・・・・・256

相手を引っぱりスキをつくる。ただし追撃できる時間はわずか60分の7秒。全員に対して狙える追撃手段は、撃凰技やしゃがみ弱Ⓚを当てることくらいだ。

ガードブレイク

舞撃斬(ぶきゃくざん) 同じ強さのⓅⓀ同時
28 | 2 | 45



攻撃値 ・・・・・・・・・・15
キャンセル ・・・・・・・・・・×
ゲージ増加量 ・・・・・・・・・・0
ヒット効果 ・・・・・・よろめき(よろめき中はダウン)
ガード方向 ・・・・ガード不能

回転しながら前方へ踏み込み、扇子を横に振るう。リーチは全キャラ中トップクラスで、相手の攻撃が空振ったところを狙って当てることも可能。

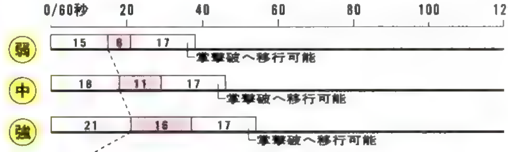
必殺技 肘激崩(ちゅうげきほう)

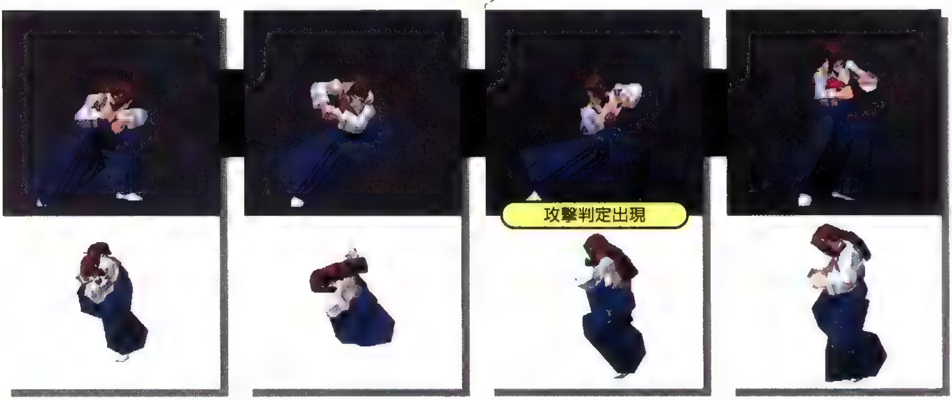
↓↘→+Ⓟ
(動作中に↓↘→+Ⓟで掌撃破へ変化)



前方へ踏み込み、ヒジで突く。動作開始後に再度↓↘→+Ⓟと入力すると、掌撃破へ移行する。弱中強のちがいは、攻撃の射程距離と動作時間。攻撃を相手に当てた場合、弱ならこちらが少し早く行動可能となり、中はほぼ同時、強は相手が少し早く行動可能となる。

	弱	中	強
攻撃値	25		
ゲージ増加量	空4/防8/当12		
ヒット効果	のけぞり		
ガード方向	立、屈		





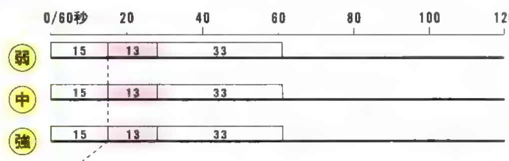
必殺技 掌撃破(しょうげきは)

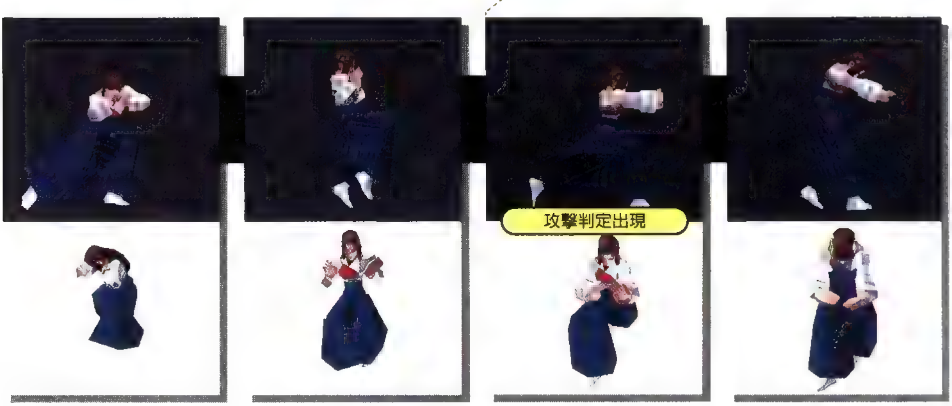
肘激崩後、↓↘→+Ⓟ



両手の掌底をそろえて打ち込む。追加入力の受付時間内に入力すれば、たとえ肘激崩が空振りしていても、この技を出すことはできる。弱中強の性能差はなく、ガードされた場合は、スーパーキャンセルを使用しないかぎり、確実に反撃を受けるほどのスキができてしまう。

	弱	中	強
攻撃値	25		
ゲージ増加量	空0/防4/当8		
ヒット効果	吹き飛びダウン		
ガード方向	立、屈		





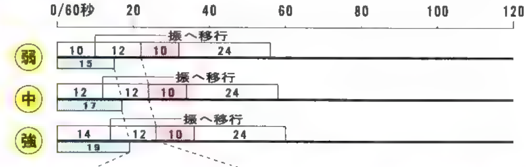
必殺技 振空撃(しんくうげき)

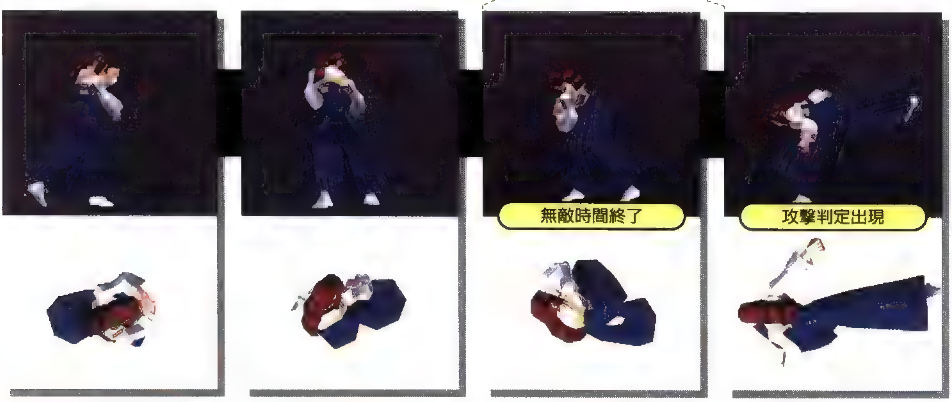
↓↙←＋Ⓟ
(後退中に←＋ⓅorⓀで振へ変化)



後退したのち、不意に前方へ踏み込み、背面蹴りをはなつ。技の動作開始から、踏み込む瞬間まで全身無敵。動作の大きさは弱中強でちがうが、攻撃後のもどり動作（フォロースルー）にかかる時間は変わらない。ガードされた場合、相手のほうが少し早く行動可能となる。

	弱	中	強
攻撃値	30		
ゲージ増加量	空3/防7/当11		
ヒット効果	吹き飛びダウン		
ガード方向	立、屈		





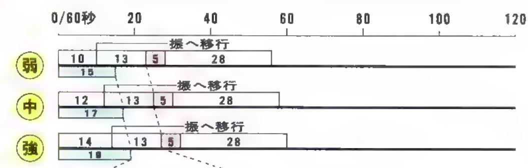
必殺技 振脚撃(しんきゃくげき)

↓↙←＋Ⓚ
(後退中に←＋ⓅorⓀで振へ変化)



後退したのち前方へ踏み込み、足払いをくり出す。無敵時間や弱中強のちがいは振空撃と共通だが、こちらは立ちガード不能なうえ、踏み込むときに姿勢が低くなるため、飛び道具の下をくぐることができる。ガードされた場合のスキも、振空撃より60分の1秒だけ短い。

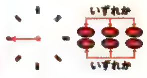
	弱	中	強
攻撃値	25		
ゲージ増加量	空3/防6/当9		
ヒット効果	吹き飛びダウン		
ガード方向	屈		





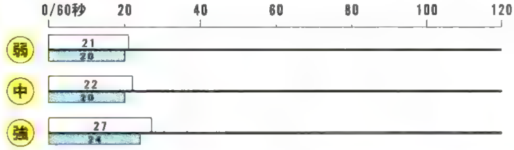
必殺技 振(しん)

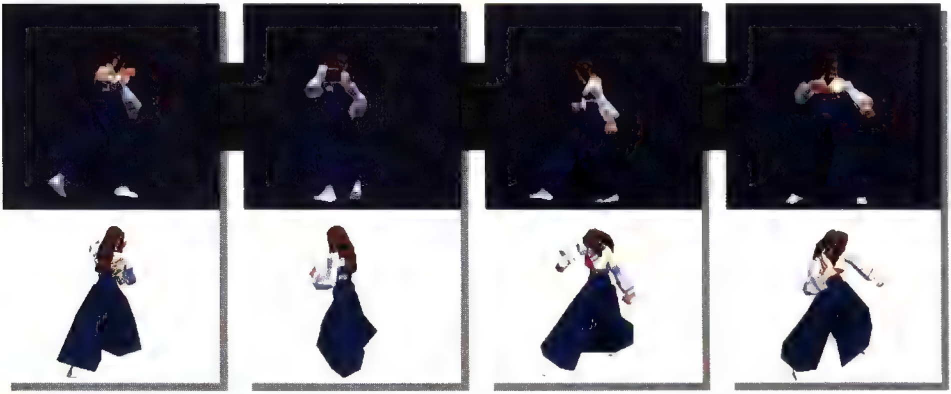
振空撃or振脚撃の出ぎわに
←+ⓅorⓀ



振空撃や振脚撃の後退動作後、さらにもう1歩下がる。動作終了の直前まで全身無敵。コマンドは「↓↙←+Ⓟ(Ⓚ)と入力後、←へ入れたままⓅ(Ⓚ)連打」でもいい。弱中強のちがいは、移動距離と動作時間。弱・振空撃→強・振といった感じで弱中強をまぜることも可能だ。

	弱	中	強
攻撃値	──		
ゲージ増加量	0		
ヒット効果	──		
ガード方向	──		





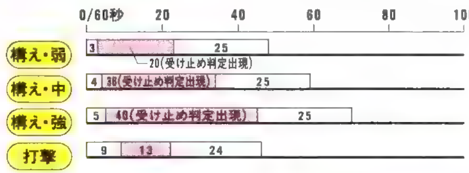
必殺技 護流攻(ごきゃくこう)

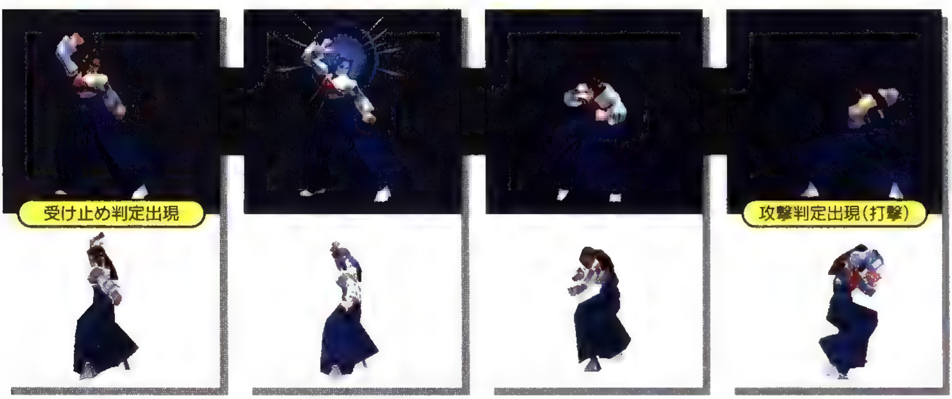
←↓↙+Ⓟ



かまえをとり、相手の技を受け止めたらヒジ打ち(各種立ちⓅを受け止めた場合はⓅ通常投げ)で反撃する。受け止められないのは、飛び道具、立ちガード不能技、各種投げ技。それと、スーパーコンボの発動直後、および昇龍裂破系スーパーコンボの3発目の攻撃判定。

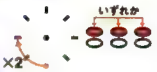
	打撃	投げ
攻撃値	30	
ゲージ増加量	空2/防3/当3	空2/当6
ヒット効果	吹き飛びダウン	(投げによるダウン)
ガード方向	立、屈	ガード不能





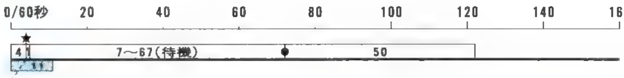
スーパーコンボ　気錬射（きれんえき）

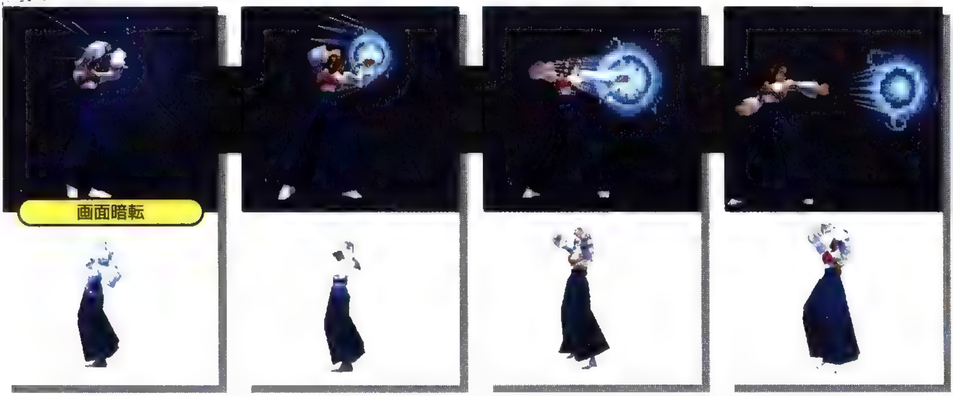
⬇⬋⬅⬇⬋⬅＋Ⓟ
（Ⓟ押しっぱなしで攻撃待機、Ⓟを離して発射）



左手にやどした気弾を前方へはなつ。コマンド入力後にⓅを押しっぱなしにすると、弓を引くようなポーズで待機できる。待機中は少しずつ気弾が巨大化していき、それにともなってヒット数も増加。約１秒間待機するか相手が気弾にふれると、気弾は自動的に発射される。

	待機	弾
攻撃値	3+6	25+6×(3〜6)
ゲージ増加量	空0/防1+1/当1+0	空0/防1×(5〜8)/当1+0×(4〜7)
ヒット効果	のけぞり	のけぞり（最後はきりもみダウン）
ガード方向	立、屈	





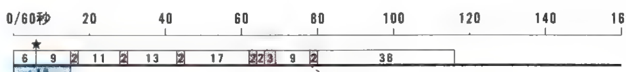
スーパーコンボ　撃鳳技（きゃくほうぎ）

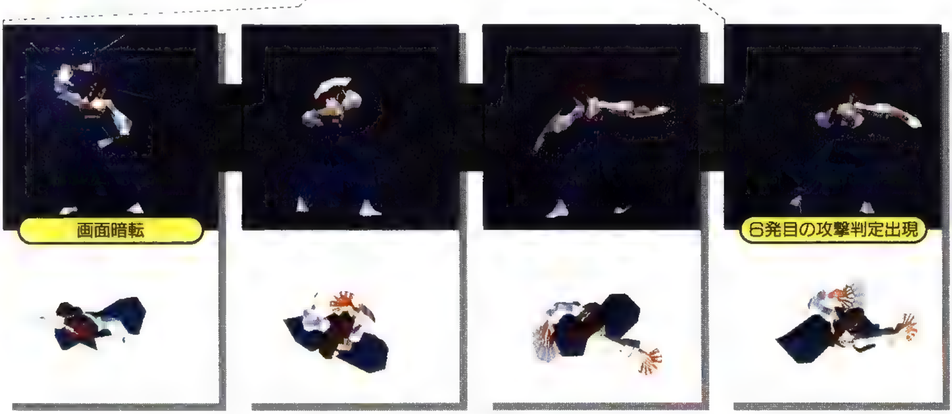
⬇⬋⬅⬇⬋⬅＋Ⓚ



舞うように扇子を振るう（攻撃順番は、まず右手の扇子を左→右→左と振るい、つづけて両手の扇子を右に振るって１回転し、最後に右手の扇子を右に振る）。ガードされた場合、3発目と4発目のあいだに60分の2秒、攻撃後に60分の11秒、相手が行動可能なスキができる。

攻撃値	30+6×4+10
ゲージ増加量	空0/防1×6/当0
ヒット効果	のけぞり（最後はきりもみダウン）
ガード方向	立、屈





DOCTRINE DARK

ドクトリン ダーク





ドイツ系でありながら、アメリカを祖国と慕う勇敢な兵士がいた。
ガイル少佐の部下であった彼は、ガイルの推薦や本人の希望もあり、特殊戦闘部隊へと配属される。
祖国のための闘いの最中、彼の部隊はロレントの率いる部隊と暗闇での戦闘を強いられた。
なすすべもなくロレントの手により惨殺されていく隊員のなかで、
彼１人が血まみれの状態で救助された。
ロレントの気まぐれだったのだろうか……
そして、彼は変わった。
勝つことが正義であるとの思い、
自分を鍛え上げてくれなかったガイルへの復讐心。
その夜、彼は軍病院から忽然と姿を消してしまった。

ドイツ(地下水道)

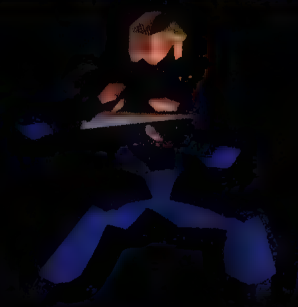


WIN 1





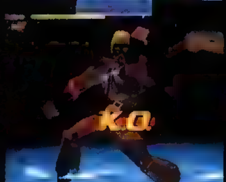




▲手首のナイフをつき出して前方へかまえ、「死ね」（もしくは、「あの世へいきな！」）

WIN 2

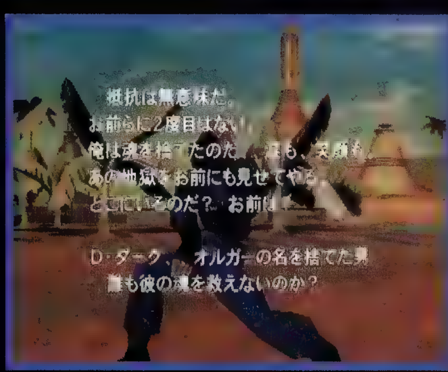




▲ゆっくりワイヤーを引き、腰を落とす。セリフはなく、ワイヤーの音だけが静かにひびく



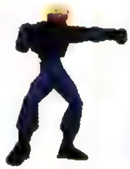




弱パンチ / 中パンチ / 強パンチ

立ち

弱パンチ：DARKジャブ
3 | 4 | 7



攻撃値…………3
キャンセル…………○
ゲージ増加量…空1/防2/当3
ヒット効果……のけぞり
ガード方向…………立、屈

中パンチ：DARKエルボー
6 | 4 | 16



攻撃値…………20
キャンセル…………○
ゲージ増加量…空2/防4/当6
ヒット効果……のけぞり
ガード方向…………立、屈

強パンチ：DEATHフック
9 | 3 | 26



攻撃値…………30
キャンセル…………×
ゲージ増加量…空2/防6/当10
ヒット効果……のけぞり
ガード方向…………立、屈

しゃがみ

弱パンチ：DEATHジャブ
5 | 5 | 4



攻撃値…………3
キャンセル…………○
ゲージ増加量…空1/防2/当3
ヒット効果……のけぞり
ガード方向…………立、屈

中パンチ：DEATHストレート
6 | 6 | 5



攻撃値…………20
キャンセル…………○
ゲージ増加量…空2/防4/当6
ヒット効果……のけぞり
ガード方向…………立、屈

強パンチ：DARKアッパー
8 | 5 | 21



攻撃値…………30
キャンセル…………×
ゲージ増加量…空2/防6/当10
ヒット効果……のけぞり
ガード方向…………立、屈

ジャンプ

弱パンチ：HELLジャブ
4 | 18



攻撃値…………10
キャンセル…………×
ゲージ増加量…空1/防2/当3
ヒット効果……のけぞり
ガード方向…………立

中パンチ：HELLストレート
5 | 14



攻撃値…………15
キャンセル…………×
ゲージ増加量…空2/防4/当6
ヒット効果……のけぞり
ガード方向…………立

強パンチ：HELLストレート
5 | 11



攻撃値…………25
キャンセル…………×
ゲージ増加量…空2/防6/当10
ヒット効果……のけぞり
ガード方向…………立

特殊技

KNIFEナイトメア
24 | 2 | 25

➡+中Ⓟ





攻撃値…………20
キャンセル…………×
ゲージ増加量…空2/防4/当6
ヒット効果……のけぞり
ガード方向…………立

ナイフをかまえ、1歩踏み込んで斬りつける。しゃがみガード不能技だが、攻撃前後のスキがかなり大きく、ヒットさせても相手のほうが先に動けてしまうという欠点を持つ。攻撃を当てたあとのスーパーキャンセルも不可で、動作のスキを軽減する手段はない。

特殊技

DEATHスピンキック
18 | 3 | 14

➡+中Ⓚ





攻撃値…………20
キャンセル…………×
ゲージ増加量…空2/防4/当6
ヒット効果……のけぞり
ガード方向…………立、屈

前方へ踏み込みながら出す、大振りの横回し蹴り。技の出ぎわがモロく、相手の攻撃であっさり止められてしまうが、攻撃を当てたあとならスキはなくなる。技の出ぎわにかぎりスーパーキャンセル可能で、攻撃を当てたあとは完全にキャンセル不可となる。

弱キック / 中キック / 強キック

立ち

弱キック：DARKハイキック

5 | 4 | 12



攻撃値	10
キャンセル	○
ゲージ増加量	空1/防2/当3
ヒット効果	のけぞり
ガード方向	立、屈

中キック：DARKニー

7 | 7 | 14



攻撃値	20
キャンセル	○
ゲージ増加量	空2/防4/当6
ヒット効果	のけぞり
ガード方向	立、屈

強キック：DEATHスイング

9 | 6 | 20



攻撃値	30
キャンセル	×
ゲージ増加量	空2/防6/当10
ヒット効果	のけぞり
ガード方向	立、屈

しゃがみ

弱キック：DEATHキック

5 | 5 | 4



攻撃値	3
キャンセル	○
ゲージ増加量	空1/防2/当3
ヒット効果	のけぞり
ガード方向	屈

中キック：DEATHサイドキック

6 | 6 | 5



攻撃値	20
キャンセル	○
ゲージ増加量	空2/防4/当6
ヒット効果	のけぞり
ガード方向	屈

強キック：DARKスピンキック

10 | 5 | 23



攻撃値	30
キャンセル	×
ゲージ増加量	空2/防6/当10
ヒット効果	転倒
ガード方向	屈

ジャンプ

弱キック：KILLニー

5 | 18



攻撃値	10
キャンセル	×
ゲージ増加量	空1/防2/当3
ヒット効果	のけぞり
ガード方向	立

中キック：KILLキック

4 | 14



攻撃値	15
キャンセル	×
ゲージ増加量	空2/防4/当6
ヒット効果	のけぞり
ガード方向	立

強キック：KILLニール

7 | 9

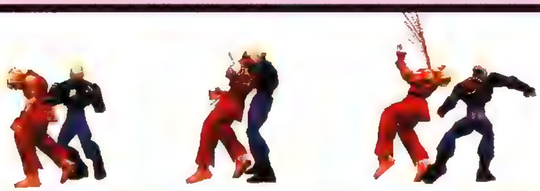


攻撃値	25
キャンセル	×
ゲージ増加量	空2/防6/当10
ヒット効果	のけぞり
ガード方向	立

Ⓟ通常投げ

DEATHモーメント

相手の近くで⬅or➡+中or強Ⓟ



攻撃値	30
ゲージ増加量	4
投げ間合い	256

相手の背後にすばやく回り込んで口を封じ、「死ね」とつぶやきナイフで首をかっ斬る。投げたあとはお互いの左右位置が入れ替わる。間合いもかなり離れるため、つづけて攻め込むのはムズかしいが、DARKワイヤーを相手の起き上がりに重ねることはできる。

Ⓚ通常投げ

DARKスロー

相手の近くで⬅or➡+中or強Ⓚ



攻撃値	30
ゲージ増加量	4
投げ間合い	256

相手を引っぱり込み、蹴りで突き上げて後方へ投げる。技の形態はリュウのⓀ通常投げ（巴投げ）と同じだ。投げたあとは、お互いの左右位置が入れ替わる。

ガードブレイク

SHUDDERブレード

同じ強さのⓅⓀ同時

33 | 11 | 17



攻撃値	20
キャンセル	×
ゲージ増加量	0
ヒット効果	よろめき（よろめき中はダウン）
ガード方向	ガード不能

上体を大きくのけぞらせたのち、両手の仕込みナイフを同時に突き出す。射程距離はそこそこ長いものの、攻撃判定の出るまでが全キャラ中もっとも遅い。

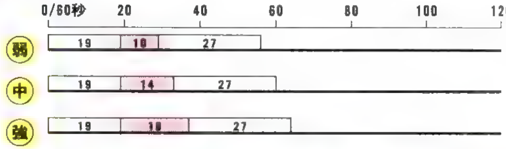
必殺技 DARKワイヤー

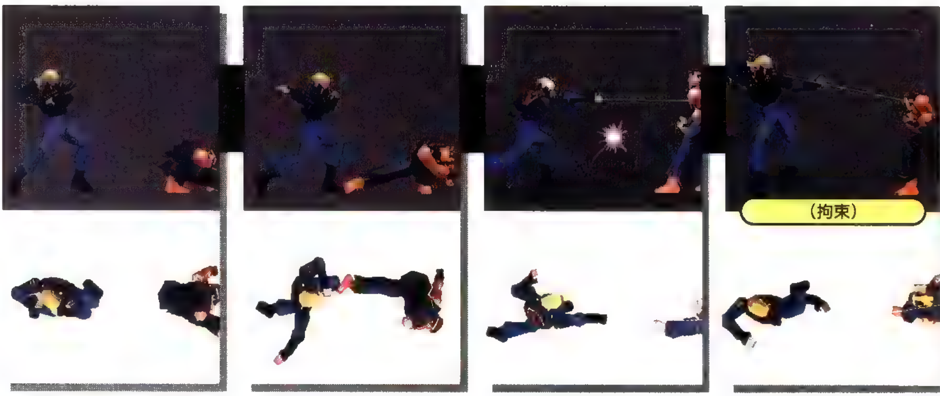
⬇⬊➡+Ⓟ
(拘束中にⓅでDARKスパークへ、
⬅+ⓅでDARKホールドへ変化)



ワイヤーを伸ばす。このワイヤーは飛び道具あつかいなのが特徴。地上の相手にヒットしたら約0.5秒間拘束、そのあいだに追加コマンドが入力されなかったらワイヤーを切り離す。地上の相手以外にヒットしたりガードされたりした場合は、すばやくワイヤーを引きもどす。

	DARKワイヤー	DARKスパーク	DARKホールド
攻撃値	10	20	0
ゲージ増加量	空6/防8/当11	16	0
ヒット効果	拘束後、のけぞり	吹き飛びダウン	引き込みのけぞり
ガード方向	立、屈	——	——





必殺技 DARKスパーク

DARKワイヤーで
拘束中にⓅ

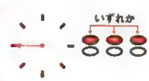


火花がワイヤーをつたっていき、相手にふれると爆発する。火花が走りはじめた時点でワイヤーが切れなくなるが、スーパーキャンセルをかけることは可能。動作に手間がかからないぶん攻撃値は低く、DARKホールドで引きよせて連続技をたたき込むほうが、与えるダメージは大きくなる。



必殺技 DARKホールド

DARKワイヤーで
拘束中に⬅+Ⓟ



ワイヤーを引っぱり、相手をこちらへ引きよせる。引きよせられた相手は、一時的（時間は固定）に無防備状態となる。ただし、引きよせ中に攻撃を1発でも当てると、相手はかならず吹き飛びダウンの状態になるため、再度DARKワイヤーをヒットさせて相手を拘束しつづけることはできない。



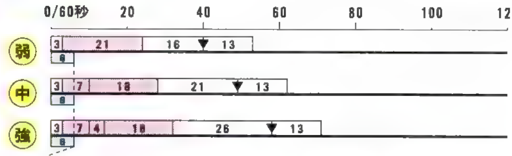
必殺技 KILLブレード

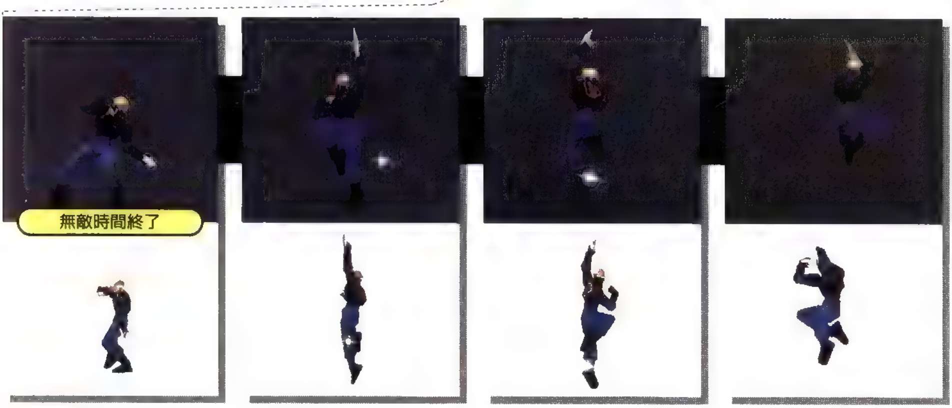
➡⬇⬊＋Ⓟ



手首からナイフを突き出し、頭上に振り上げて、回転しながら前方へ跳ねる。ナイフを振り上げる前に無敵時間が終わるので、対空技として使うのは困難。攻撃値は攻撃判定が出た直後までが30で、以降は3へ低下する。弱中強のちがいは、ヒット数と動作の大きさ。

	弱	中	強
攻撃値	30、3	(30、3)+3	(30、3)+3+3
ゲージ増加量	空10/防12/当14	空10/防12+2/当14+4	空10/防12+2+2/当14+4+4
ヒット効果	吹き飛びダウン		
ガード方向	立、屈		





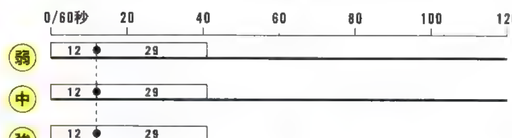
必殺技 EXープロシブ[※1]

⬇⬋⬅＋Ⓚ



時限発火タイプの爆弾を足元に投げる。投げてから時限発火するまでの時間は、弱で入力した場合は約1秒、中だと2秒弱、強なら2.5秒ほどだ。ただし、相手が爆弾の真上に重なるか、爆弾を投げたほうのキャラがガードブレイクを出すと、時間に関係なく、直後に爆発する。

	弱	中	強
攻撃値	20		
ゲージ増加量	空3/防5/当7		
ヒット効果	ひざまずきのけぞり		
ガード方向	立、屈		





※1 エクスプロシブ（Explosive）……爆発物の意

スーパーコンボ KILLトランプ※2

↓↘→↓↘＋Ⓟ



横へスライドするように進むKILLブレード→高く舞い上がるKILLブレードのコンビネーション。１回目のKILLブレードの攻撃途中まで全身無敵。与えるダメージはそこそこだが、攻撃範囲がかなり広く、対空&カウンター技としての有効度が高い。



スーパーコンボ DARKシャックル※3

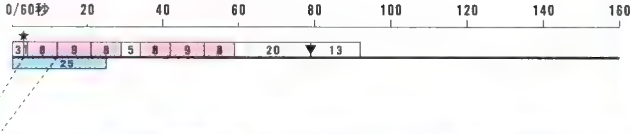
↓↘→↓↘＋Ⓚ



両手首からナイフを突き出し、前進しながら5回突いたのち、右手のナイフで切りつける。この切りつけるナイフがヒットしたら、相手をクシ刺しにして地面へたたきつけ、爆弾で吹き飛ばす。攻撃をガードされた場合も、こちらのほうが先に行動可能となる。

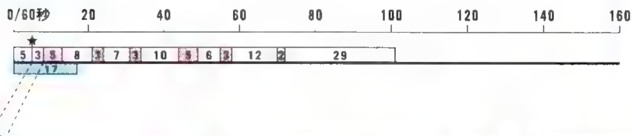


※2 トランプ（Trump）……奥の手、切り札の意
※3 シャックル（Shackle）……手錠、足かせの意



攻撃値	15+6×5
ゲージ増加量	空0/防1×6/当1+0×5
ヒット効果	のけぞり×3+吹き飛びダウン+吹き飛びダウン+きりもみダウン
ガード方向	立、屈





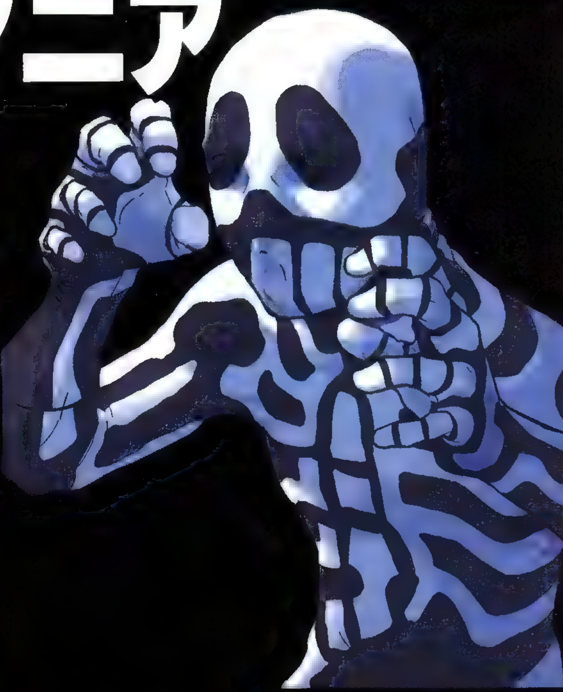
攻撃値	3+6+3+6+3×4+35
ゲージ増加量	空0/防1×6/当0+1+0+1+0×5
ヒット効果	のけぞり×6(以降、演出によるダウン)
ガード方向	立、屈



SKULLOMANIA

スカロマニア

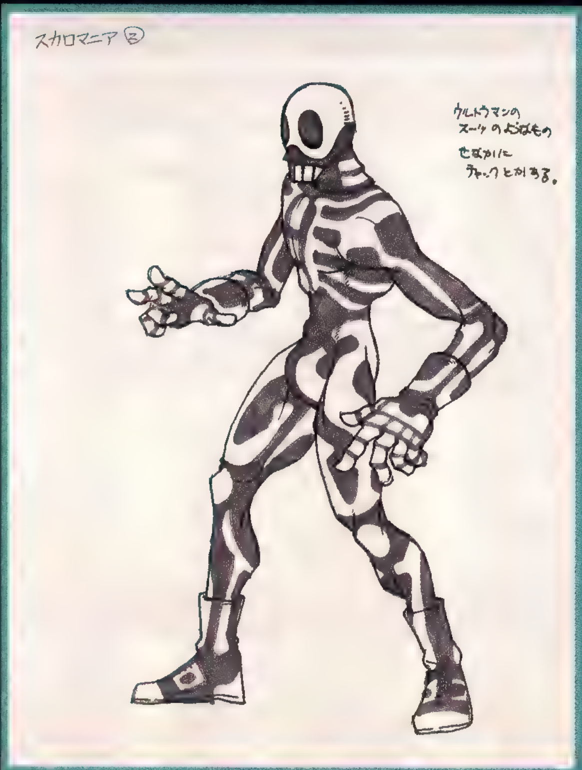


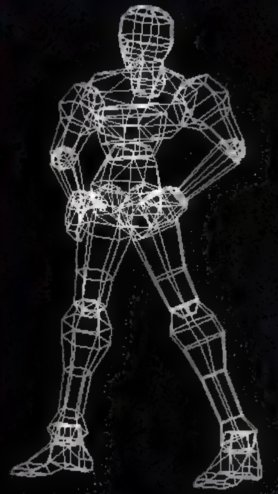


日本（デストロイランド）



うだつのあがらない三流サラリーマンがいた。
営業成績、社内批判、etc……彼にとって会社は針のムシロのようなものであった。
しかし家族はちがう……優しい妻、かわいい子供たち、慕ってくれるペット。会社では非力な彼にも守るべきものが、そこにある。
そんな彼をデパート屋上のアクションヒーローショーが変えてしまった。
お得意先のイベントの助っ人にムリヤリ駆り出されたヒーローショー。
すべての視線が、すべての応援が、自分に集まる快感。
「そうだ、俺は、俺がヒーローなのだ!!
　俺には守るべき家族がいる！
　いや、俺は世界の平和を守らねばならないのだ!!」
倒錯したヒーローがここに生まれた。

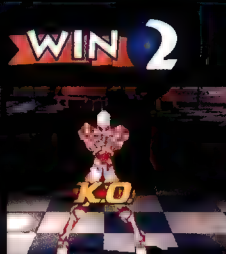








▲腰に両手を当てて、高笑い。動作は挑発ポーズと同じだ



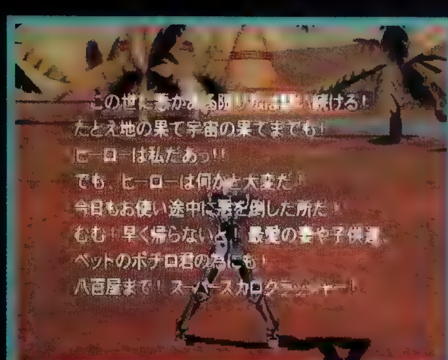
▲腕をつき出し「ヒーローは私だ！」(または「私の勝ちだ！」)

挑発





▲コマンドは➡⬊⬇⬋⬅⬉⬆＋Ⓟ（レバー１回転＋Ⓟではない）。動作時間は無限だが、開始から60分の24秒たてばいつでも中断可



弱パンチ / 中パンチ / 強パンチ

立ち

弱パンチ：ジャブ
3 4 7



攻撃値	3
キャンセル	○
ゲージ増加量	空1/防2/当3
ヒット効果	のけぞり
ガード方向	立、屈

中パンチ：地獄突き
6 8 12



攻撃値	20
キャンセル	○
ゲージ増加量	空2/防4/当6
ヒット効果	のけぞり
ガード方向	立、屈

強パンチ：ストレート
8 6 17



攻撃値	30
キャンセル	×
ゲージ増加量	空2/防6/当10
ヒット効果	のけぞり
ガード方向	立、屈

しゃがみ

弱パンチ：ロージャブ
5 5 4



攻撃値	3
キャンセル	○
ゲージ増加量	空1/防2/当3
ヒット効果	のけぞり
ガード方向	立、屈

中パンチ：ローストレート
6 6 5



攻撃値	20
キャンセル	○
ゲージ増加量	空2/防4/当6
ヒット効果	のけぞり
ガード方向	立、屈

強パンチ：アッパー
6 8 22



攻撃値	30
キャンセル	○
ゲージ増加量	空2/防6/当10
ヒット効果	のけぞり
ガード方向	立、屈

ジャンプ

弱パンチ：ジャンプジャブ
4 18



攻撃値	10
キャンセル	×
ゲージ増加量	空1/防2/当3
ヒット効果	のけぞり
ガード方向	立

中パンチ：ジャンプストレート
5 11



攻撃値	25
キャンセル	×
ゲージ増加量	空2/防6/当10
ヒット効果	のけぞり
ガード方向	立

強パンチ：ジャンプストレート
5 11



攻撃値	25
キャンセル	×
ゲージ増加量	空2/防6/当10
ヒット効果	のけぞり
ガード方向	立

特殊動作(前方ダッシュ)

スカロダッシュ　➡➡
※25/60～61/60秒のあいだはスカロタックルへ移行可能

11 50(停止可能) 24



攻撃値	―
キャンセル	―
ゲージ増加量	0
ヒット効果	―
ガード方向	―

前方へ走る。走っているときにレバーを⬅要素方向に入力すれば、急停止が可能。相手に密着するまで走りつづけた場合は、スカロタックルへと移行する。

特殊技

スカロタックル　スカロダッシュ中に相手に密接
7 7 42



攻撃値	30
キャンセル	×
ゲージ増加量	空4/防9/当14
ヒット効果	横吹き飛びダウン
ガード方向	立、屈

頭を下げて体当たり。ガードした相手の体力をケズる能力を持つが、攻撃後のスキは大きい（ただし、攻撃を当てたあとのスーパーキャンセルでカバー可能）。

特殊動作(後方ダッシュ)

スカロバック転　⬅⬅
31(全身無敵の時間) 14



攻撃値	―
キャンセル	―
ゲージ増加量	0
ヒット効果	―
ガード方向	―

バック転して間合いを離す。動作の途中（地面に手をついた少しあと）まで全身無敵。技の動作時間や移動距離はつねに一定で、中断やキャンセルはできない。

特殊技

ステップインアッパー　➡＋中Ⓟ
15 10 19



攻撃値	20
キャンセル	×
ゲージ増加量	空2/防4/当6
ヒット効果	のけぞり
ガード方向	立、屈

コブシを肥大化させての右アッパー。技の動作はやや遅いが、攻撃判定が出ているときは、相手の攻撃をツブしてしまえるほどの性能の高さを発揮する。

弱キック / 中キック / 強キック

立ち

ハイサイドキック
5 | 5 | 11



- 攻撃値……10
- キャンセル……○
- ゲージ増加量…空1/防2/当3
- ヒット効果……のけぞり
- ガード方向……立、屈

フロントキック
9 | 8 | 7



- 攻撃値……20
- キャンセル……×
- ゲージ増加量…空2/防4/当6
- ヒット効果……のけぞり
- ガード方向……立、屈

ステップサイドキック
11 | 7 | 16



- 攻撃値……30
- キャンセル……×
- ゲージ増加量…空2/防6/当10
- ヒット効果……のけぞり
- ガード方向……立、屈

しゃがみ

ローキック
5 | 5 | 8



- 攻撃値……10
- キャンセル……○
- ゲージ増加量…空1/防2/当3
- ヒット効果……のけぞり
- ガード方向……屈

ローサイドキック
6 | 7 | 8



- 攻撃値……20
- キャンセル……○
- ゲージ増加量…空2/防4/当6
- ヒット効果……のけぞり
- ガード方向……屈

ロースピンキック
10 | 6 | 22



- 攻撃値……30
- キャンセル……×
- ゲージ増加量…空2/防6/当10
- ヒット効果……転倒
- ガード方向……屈

ジャンプ

飛び膝蹴り
5 | 18



- 攻撃値……10
- キャンセル……×
- ゲージ増加量…空1/防2/当3
- ヒット効果……のけぞり
- ガード方向……立

飛び蹴り
4 | 14



- 攻撃値……15
- キャンセル……×
- ゲージ増加量…空2/防4/当6
- ヒット効果……のけぞり
- ガード方向……立

跳び蹴り
7 | 11



- 攻撃値……25
- キャンセル……×
- ゲージ増加量…空2/防6/当10
- ヒット効果……のけぞり
- ガード方向……立

特殊技

かかと落とし
23 | 4 | 25

➡＋中Ⓚ



- 攻撃値……20
- キャンセル……×
- ゲージ増加量…空2/防4/当6
- ヒット効果……のけぞり
- ガード方向……立

体を回転させながら、円を描くように片足を振りまわす。しゃがみガード不能技だが、攻撃後のスキは大きく、ヒットさせても相手がかなり早く行動可能となってしまう。ただし、スカロドリームなら攻撃後のスキをキャンセルすることが可能だ。

Ⓟ通常投げ

スカロスタント

相手の近くで
⬅or➡＋中or強Ⓟ



- 攻撃値……30
- ゲージ増加量……4
- 投げ間合い……256

相手の両肩をつかんで乗りかかったのち、両足で胸板を蹴って吹き飛ばす。投げたあとは、間合いが大きく離れる。お互いの左右位置は変化しない。

ガードブレイク

スカロパンチ
28 | 16 | 28

同じ強さのⓅⓀ同時



- 攻撃値……20
- キャンセル……×
- ゲージ増加量……○
- ヒット効果……よろめき（よろめき中はダウン）
- ガード方向……ガード不能

前方へ踏み込みつつ、渾身の力を込めた右ストレートをくり出す。射程距離こそ長いが、攻撃が出るまでの早さはほかのキャラのガードブレイクと大差ない。

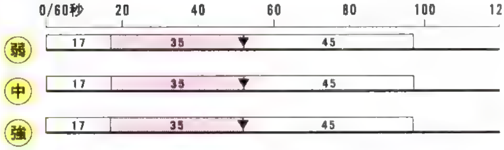
必殺技 スカロクラッシャー

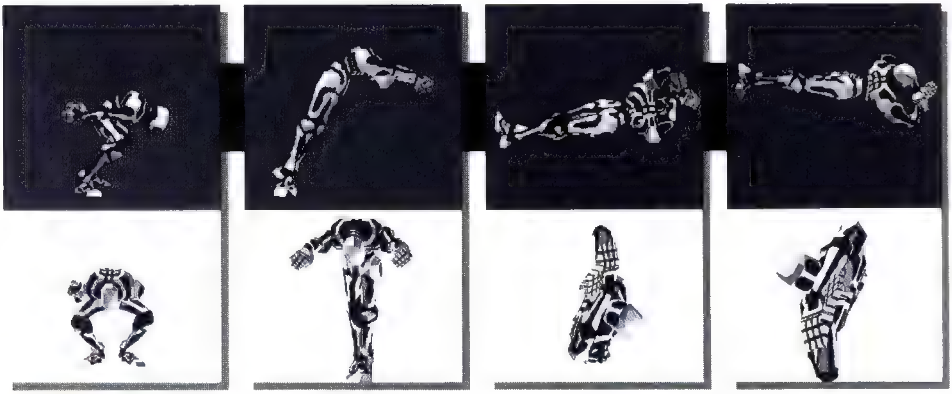
↓↘→+Ⓟ



ドリル回転しながら低空を飛んでいく。相手に当たった場合は後方へ跳ね返り、着地して行動可能になるまでスキができるが、間合いが離れるため反撃は受けにくい。技の動作時間は弱中強どれでも同じだが、飛んでいく距離と速度が変化する（弱中強の順で長く、速くなる）。

	弱	中	強
攻撃値	25		
ゲージ増加量	空2/防4/当6		
ヒット効果	のけぞり		
ガード方向	立、屈		





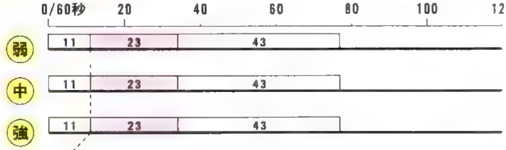
必殺技 スカロスライダー

↓↘→+Ⓚ



腰を落としてスベり込む。攻撃中は姿勢が低く、飛び道具をくぐることが可能。射程距離が長く、立ちガード不能でダウン効果もあるが、ガードされた場合のスキは大きい。スカロクラッシャーと同じく、弱中強で技の動作速度や射程距離が変わるが、動作時間はどれも同じだ。

	弱	中	強
攻撃値	20		
ゲージ増加量	空2/防4/当6		
ヒット効果	うつぶせに吹き飛びダウン		
ガード方向	屈		





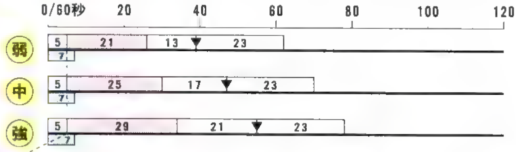
必殺技 スカロヘッド

→↓↘+Ⓟ



前かがみの姿勢から頭を突き上げ、横回転しながら跳び上がる。攻撃判定が出た直後まで全身無敵。前方へ1歩移動したあと上へ跳ぶので、見た目より射程距離は長く、相手との距離が少し離れていても攻撃が届く。弱中強の順で、前方への移動距離と跳ぶ高さが増加する。

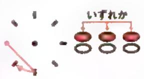
	弱	中	強
攻撃値	30、15		
ゲージ増加量	空10/防12/当14		
ヒット効果	吹き飛びダウン		
ガード方向	立、屈		





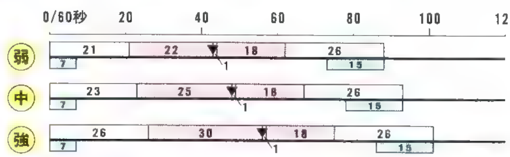
必殺技 スカロダイブ

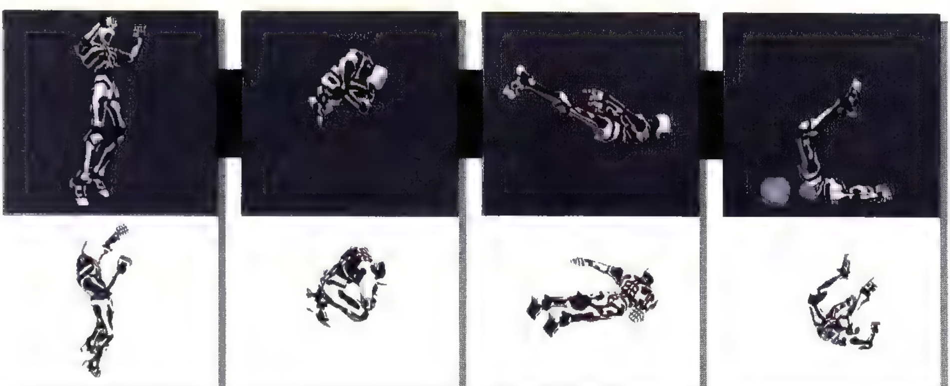
←↓↙+Ⓟ



真上へ跳んだあと降下攻撃を仕掛ける。降下攻撃が空振った場合は、地面に落ちたあとヘッド・スライディングへ移行（技の性能が変化するほか、攻撃後に全身無敵となる）。降下攻撃をガードされた場合は後方へ跳ね返り、ヒットした場合は地面を転がったあと立ち上がる。

	降下	スライディング
攻撃値	30	25
ゲージ増加量	空4/防8/当12	空4/防8/当12
ヒット効果	ダウン	吹き飛びダウン
ガード方向	立、屈	屈





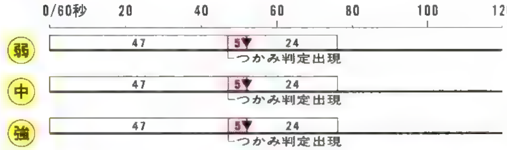
必殺技 スカロトカチェフ

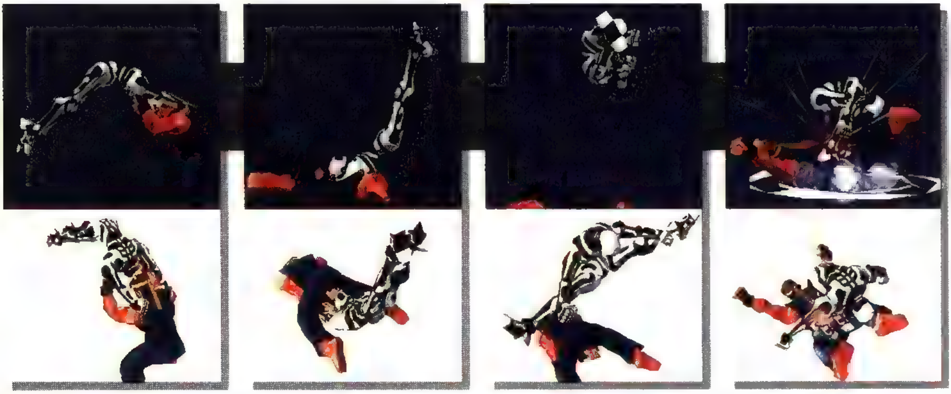
←↓↙＋Ⓚ



上空へ跳んだのち真下へ落下、立っている相手にふれたら肩をつかんで股下をくぐり、うつぶせに倒れた相手を踏みツブす。しゃがみ状態の相手、空中にいる相手をつかむことはできない。落下する位置を弱中強で指定可能（弱は近く、強は遠くへ跳んだあと落下する）。

	弱	中	強
攻撃値	40		
ゲージ増加量	空4/当18		
投げ間合い	±255		





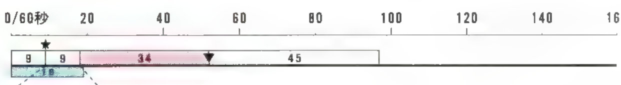
スーパーコンボ スーパースカロクラッシャー

↓↘→↓↘→＋Ⓟ



１歩踏み込んだのち、両腕をかがやかせて多段ヒットするスカロクラッシャーをくり出す。攻撃判定が出現するまで全身無敵。攻撃前に前方へ踏み込むため、かなり間合いが離れていても、暗転終了直後には相手に攻撃が届いてしまう。ただし、攻撃後のスキは大きい。

攻撃値	10×4+25
ゲージ増加量	空0/防1×5/当1+0+1+0+0
ヒット効果	のけぞり（最後はきりもみダウン）
ガード方向	立、屈





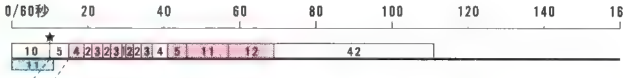
スーパーコンボ　スーパースカロスライダー

↓↘→↓↘→+Ⓚ



両足を交互に突き出しながらスべっていき、減速中に開脚して、回転しながら逆立ちする。スライディング中から、逆立ちしはじめるところまで立ちガード不能。ガードされた場合、（相手の体格にもよるが）逆立ち動作へ移行するときに相手が行動可能なスキができる。

攻撃値	6×7+20
ゲージ増加量	空0/防1×8/当0+1+0+1+0+1+0+0
ヒット効果	のけぞり（最後はきりもみダウン）
ガード方向	屈（途中から立、屈）





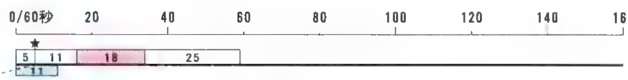
スーパーコンボ　スカロドリーム

弱Ⓟ、弱Ⓟ、→、弱Ⓚ、強Ⓟ



身がまえたあと前方へ走り、地上の相手に接近したら7発の攻撃をつぎつぎとあびせて、後方へ吹っ飛ばす。技の性質は豪鬼の瞬獄殺と同じだ。相手を吹っ飛ばしたあとは、お互いの左右位置が入れ替わる。走りはじめた直後（投げ判定が出る少し前）まで全身無敵。

攻撃値	6×6+35
ゲージ増加量	空0/当0
投げ間合い	375





PULLUM PURNA
プルム プルナ

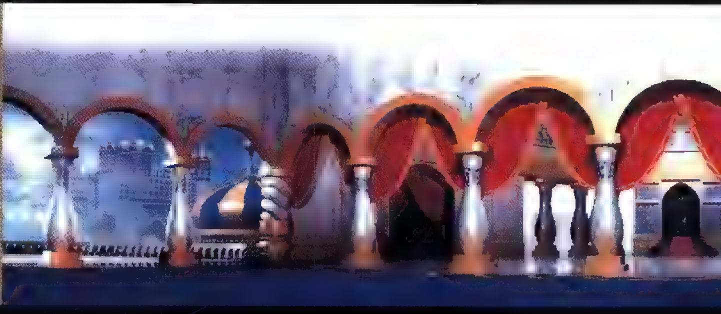


大富豪の孫娘がいた。
彼女は少しわがままだった。
何をしても許される環境に育ったからだ。
そんな彼女が、好奇心を満たすべく、入室が禁止されているおじいさまの部屋へ忍び込んだ。
はじめて足を踏み入れたおじいさまの部屋は、違和感を覚えずにはいられない場所だった。
優しいおじいさまのイメージとはまるっきりちがう部屋なのだ。
中央には地球の立体映像が映し出され、一方の壁に取りつけられたモニターにはたくさんの戦争映像が流れている。



人の気配を感じて隠れる彼女。
おじいさまが部屋にもどってきたのだ。
彼はモニターのスイッチを入れ、誰かと話しはじめた。
隠れているのでモニターの見えない彼女は、聞き耳を立てる。
「……すべてはシャドルーのために……」
「シャドルー!?　いったい誰なの？
あのやさしいおじいさまをこんなにしているのはシャドルーさんなの？」
部屋から抜け出した彼女は、やさしいおじいさまのためにシャドルーさんに会う決意を固めた。
会って注意をするのだ。
「おじいさまにヘンなことを吹き込まないでね!!」
と……。

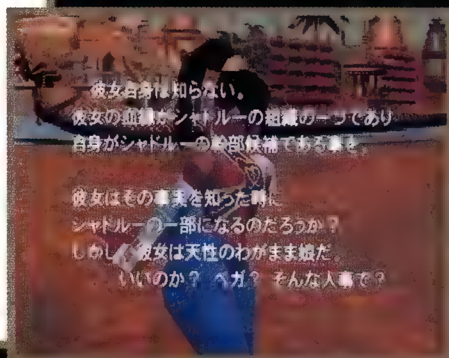
アラビア（バルバ宮殿）











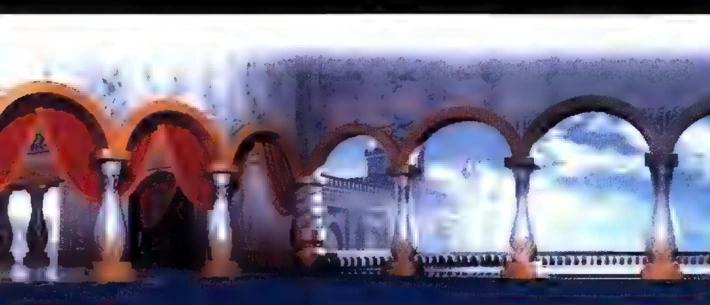
▶華麗にターンしたあと、すましたポーズ。セリフは「あたしの勝ちね！」か、「今度はだれと闘おうかしら?」のいずれか







▲深くおじぎする。セリフは同じく「あたしの勝ちね！」





▲タンバリンを取り出し、軽く鳴らして「あたしの勝ちね！」

	弱パンチ	中パンチ	強パンチ

立ち

弱パンチ　プルムパンチ
4 | 4 | 7



攻撃値……3
キャンセル……○
ゲージ増加量…空1/防2/当3
ヒット効果……のけぞり
ガード方向……立、屈

中パンチ　プルムチョップ
7 | 3 | 12



攻撃値……15
キャンセル……○
ゲージ増加量…空2/防4/当6
ヒット効果……のけぞり
ガード方向……立、屈

強パンチ　プルムパーンチ
9 | 10 | 16



攻撃値……25
キャンセル……×
ゲージ増加量…空2/防6/当10
ヒット効果……のけぞり
ガード方向……立、屈

しゃがみ

弱パンチ　プルムジャブ
5 | 5 | 4



攻撃値……3
キャンセル……○
ゲージ増加量…空1/防2/当3
ヒット効果……のけぞり
ガード方向……立、屈

中パンチ　プルムストレート
6 | 6 | 6



攻撃値……15
キャンセル……○
ゲージ増加量…空2/防4/当6
ヒット効果……のけぞり
ガード方向……立、屈

強パンチ　プルムアッパー
8 | 4 | 22



攻撃値……25
キャンセル……×
ゲージ増加量…空2/防6/当10
ヒット効果……のけぞり
ガード方向……立、屈

ジャンプ

弱パンチ　フェミナジャブ
4 | 19



攻撃値……10
キャンセル……○
ゲージ増加量…空1/防2/当4
ヒット効果……のけぞり
ガード方向……立

中パンチ　フェミナストレート
5 | 14



攻撃値……15
キャンセル……○
ゲージ増加量…空2/防4/当7
ヒット効果……のけぞり
ガード方向……立

強パンチ　フェミナストレート
5 | 11



攻撃値……25
キャンセル……○
ゲージ増加量…空2/防6/当11
ヒット効果……のけぞり
ガード方向……立

特殊操作(2段ジャンプ)

フェミナウインド
ジャンプ中にレバー⬆要素



攻撃値……—
キャンセル……—
ゲージ増加量……0
ヒット効果……—
ガード方向……—

ジャンプ中にもう1回だけジャンプすることができる（ただし、攻撃を出したあとはダメ）。2段目に跳ぶ方向は自由で、前方→後方と跳ぶことも可能だ。

特殊技

アラクル・リスト
➡+中Ⓟ

23 | 10 | 7▼ | 18



攻撃値……15
キャンセル……×
ゲージ増加量…空2/防6/当10
ヒット効果……のけぞり
ガード方向……立

前方へ跳ねて馬跳びパンチ。しゃがんでいる相手にヒットしたら、相手を跳び越していく。スーパーキャンセル可能なのは技の出ぎわのみで、攻撃後は不可。

特殊技

アラクル・リスト
空中で⬇+中Ⓟ

11 | 10 | (可変)▼ | 18



攻撃値……20
キャンセル……×
ゲージ増加量…空2/防6/当11
ヒット効果……のけぞり
ガード方向……立

空中版のアラクル・リスト。技の見た目は地上版と同じだが、こちらのほうが攻撃値が高く、攻撃を当てたあとのスーパーキャンセルも可能になっている。

Ⓟ通常投げ

オーデンス・フット
相手の近くで⬅or➡+中or強Ⓟ



攻撃値……30
ゲージ増加量……4
投げ間合い……258

相手の両腕をつかんで引きよせ、プリム◇キックに似た動作でアゴを蹴り上げて、遠くへ吹き飛ばす。投げたあとも、お互いの左右位置は変わらない。

弱キック / 中キック / 強キック

立ち

プルムハイキック
5 | 4 | 12



攻撃値 ･･････････････10
キャンセル ･･････････････○
ゲージ増加量 ･･･空1/防2/当3
ヒット効果 ･･････ のけぞり
ガード方向 ･･････････立、屈

プルムミドルキック
6 | 6 | 15



攻撃値 ･･････････････15
キャンセル ･･････････････○
ゲージ増加量 ･･･空2/防4/当6
ヒット効果 ･･････ のけぞり
ガード方向 ･･････････立、屈

プルムステップキック
11 | 5 | 17



攻撃値 ･･････････････25
キャンセル ･･････････････×
ゲージ増加量 ･･･空2/防6/当10
ヒット効果 ･･････ のけぞり
ガード方向 ･･････････立、屈

しゃがみ

プルムキック
5 | 5 | 7



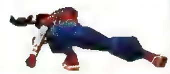
攻撃値 ･･････････････10
キャンセル ･･････････････○
ゲージ増加量 ･･･空1/防2/当3
ヒット効果 ･･････ のけぞり
ガード方向 ･･････････････屈

プルムサイドキック
6 | 6 | 9



攻撃値 ･･････････････15
キャンセル ･･････････････○
ゲージ増加量 ･･･空2/防4/当6
ヒット効果 ･･････ のけぞり
ガード方向 ･･････････････屈

プルムスピンキック
10 | 5 | 23



攻撃値 ･･････････････25
キャンセル ･･････････････×
ゲージ増加量 ･･･空2/防6/当10
ヒット効果 ･･････････転倒
ガード方向 ･･････････････屈

ジャンプ

フェミナキック
4 | 20



攻撃値 ･･････････････10
キャンセル ･･････････････○
ゲージ増加量 ･･･空1/防2/当4
ヒット効果 ･･････ のけぞり
ガード方向 ･･････････････立

フェミナキック
4 | 13



攻撃値 ･･････････････15
キャンセル ･･････････････○
ゲージ増加量 ･･･空2/防4/当7
ヒット効果 ･･････ のけぞり
ガード方向 ･･････････････立

フェミナヒール
7 | 9



攻撃値 ･･････････････25
キャンセル ･･････････････○
ゲージ増加量 ･･･空2/防8/当11
ヒット効果 ･･････ のけぞり
ガード方向 ･･････････････立

Ⓚ通常投げ

ネック・ファクタ

相手の近くで⬅or➡+中or強Ⓚ



攻撃値 ･･････････････30
ゲージ増加量 ･･････････････4
投げ間合い ･･････････256

相手のアゴをヒザで突き上げてから、首に両足をからませて、地面へ引き倒す。投げたあともお互いの左右位置は変化せず、その場から前方ジャンプすると、起き上がった相手にめくりジャンプ中Ⓟを当てることが可能（中Ⓟを遅めに出すのがコツ）。

空中投げ

ダンス・ウインド

お互い空中&相手の近くで⬆以外+中or強Ⓟ



攻撃値 ･･････････････35
ゲージ増加量 ･･････････････4
投げ間合い ･･高さ+224〜−96 距離320

相手の両足をつかんで、笑い声を上げながら振りまわしたのち、ほうり投げる。基本的に、自分より上にいる相手をつかめる。攻撃値は地上の投げ技より高い。

ガードブレイク

アラクル☆アンクル

同じ強さのⓅⓀ同時

28 | 9▼ | 23



攻撃値 ･･････････････20
キャンセル ･･････････････×
ゲージ増加量 ･･････････････0
ヒット効果 ･･････ よろめき（よろめき中はダウン）
ガード方向 ････ ガード不能

前方へ小さくジャンプしてのあびせ蹴り。相手の地上攻撃を跳び越えつつヒットさせることができる。攻撃の射程距離は、しゃがみ強Ⓚより少し長いくらい。

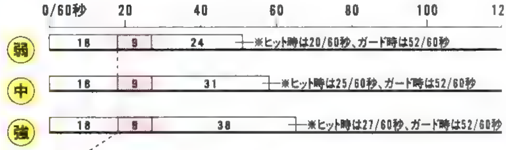
必殺技 ドリル♤プルス(地上)

↓↘→+Ⓚ



ドリル回転しながら地面スレスレを進む。見た目に反して動作中は地上判定となっており（ガード時の跳ね返り動作は空中判定）、攻撃の前後には投げられ判定もある。ヒット時はこちらが先に行動可能となり、ガード時は跳ね返って間合いが開くかわりに多大なスキが発生。

	弱	中	強
攻撃値	25		
ゲージ増加量	空4/防6/当9		
ヒット効果	のけぞり		
ガード方向	立、屈		





必殺技 テネル♧キック

↓↙←+Ⓚ

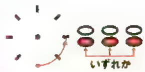


跳び上がってあびせ蹴りをくり出す。短いながらも全身無敵の時間あり。攻撃判定が小さく当てにくいが、ガードさせた場合、こちらのほうが先に行動可能となる。技の軌道は弱中強でちがい、弱はあまり高く跳ばないが遠くへ向かう。逆に、強は高く跳ぶが移動距離は短い。



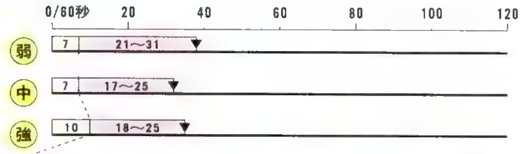
必殺技 ドリル♤プルス(空中)

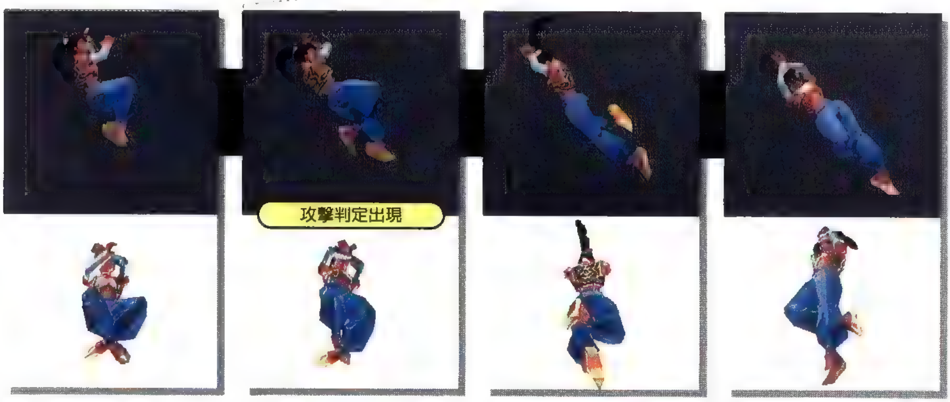
空中で⬇⬊➡+Ⓚ

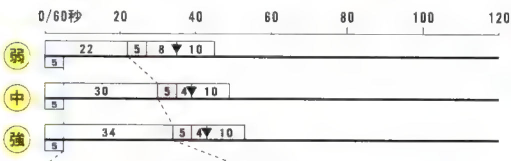


ドリル回転しながら斜め下へ直進する。攻撃値は低いものの着地のスキがまったくなく、相手にヒットさせたときの高さによっては、地上攻撃へとつなげることが可能。攻撃の角度は弱中強でちがい、弱は地面に対して40度、中は60度、強は80度で降下する。

	弱	中	強
攻撃値	15		
ゲージ増加量	空3/防4/当6		
ヒット効果	のけぞり		
ガード方向	立、屈		







	弱	中	強
攻撃値	25		
ゲージ増加量	空4/防6/当8		
ヒット効果	ダウン		
ガード方向	立、屈		



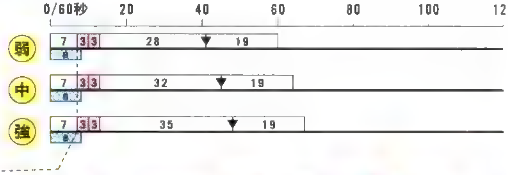
必殺技 プリム◇キック

→↓↘+Ⓚ



足を高く振り上げ、宙返りする。いわゆるサマーソルトキックで、攻撃判定が出現するまで全身無敵。弱中強で跳ぶ高さがちがい、弱はあまり高く跳ばないぶん動作が速く、その逆に、強は高く舞い上がるためスキが大きい。攻撃値は、弱中強どれで出しても変わらない。

	弱	中	強
攻撃値	15+10		
ゲージ増加量	空10/防11+1/当12+2		
ヒット効果	吹き飛びダウン		
ガード方向	立、屈		




攻撃判定出現

スーパーコンボ レスアル★カーナ

↓↘→↓↘→+Ⓚ



宙返りしてのカカト落とし4発から、プリム◇キックの動作で蹴り飛ばす。全身無敵の時間は画面暗転までだが、たとえ暗転前に相手の攻撃が重なっていても、暗転直後は相手の攻撃判定が消える（→P.173）ため、そこで技をツブされることはない（飛び道具は例外）。


画面暗転
攻撃判定出現

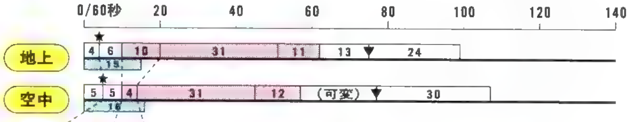
スーパーコンボ　プラエク♥ラーム

↓↘→↓↘→+Ⓚ
（空中でも使用可能）

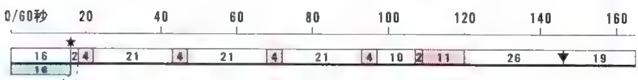


片足を前へ伸ばして、回転しながら宙を舞う。技の性能はリュウの真空竜巻旋風脚に近い（ただし、地上で出した場合はふれた相手を引き込む能力を持っていない）。なお、空中で出した場合は１発目の攻撃値が高いほか、足を伸ばして回転をはじめるのが地上版より早い。

	地上	空中
攻撃値	20+6×4+10	30+6×4+10
ゲージ増加量	空0/防1×6/当1+0×5	
ヒット効果	吹き飛びダウン（最後はきりもみダウン）	引き込み吹き飛びダウン（最後はきりもみダウン）
ガード方向	立、屈	







攻撃値	20+6×4+10
ゲージ増加量	空0/防1×6/当1+0×5
ヒット効果	ひざまずき×4+吹き飛びダウン+きりもみダウン
ガード方向	立、屈



CRACKER JACK

クラッカージャック





組織から離れようとしている、ラスベガスの用心棒がいた。
50人はいるであろう屈強の若者に囲まれている彼に、
組織のマネージャーが話しかけた。
「ヘイっ！　ジャック!!　どうしても組織から抜けよう
　と言うのかい？」
「……誰も俺の拳を止められねぇだろう？」
「わかった、ジャック。なら何も言わねぇ。
　ただ組織には掟がある……わかってんだろう？」
「ごちゃごちゃ言ってねーで、早くツブしゃーいいだろ？」
マネージャーは葉巻に火をつけた。
いっせいに襲いかかる若者。
「ジャック、惜しいねぇ、俺は本当はお前をツブしたくは
　ねーんだよ。
　ただ、お前のすごさを知っていればこそ、
　よその組織にそのままいかせるわけにはいかねー。
　腕の１本でも、もぎ取っておかねーとよ」
マネージャーは残念そうに迎えの車のほうへ歩き出したが、
勝敗は車に乗り込む前についていた。
振り向いたマネージャーはニヤリと笑った。
「さすがだなジャック、やっぱりお前は一番だよ」

イタリア（コレーロ広場）







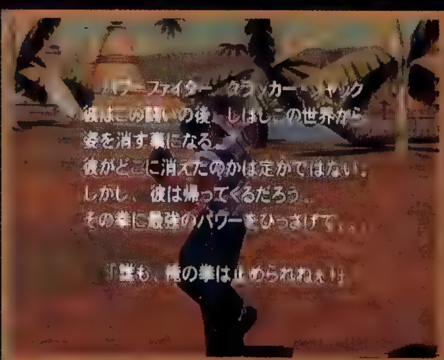






◀ポージング(筋肉を強調するポーズ)を行ないつつ「笑わせんなよ」または「気合いがたりねぇんだよー」

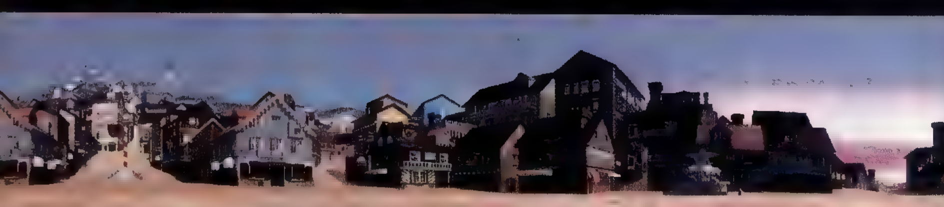
クラッカージャック







▲左ジャブ→右ストレートのあと、体をひねりながら左アッパーをふるい、最後に低い声で「張り合いがないねぇ」とつぶやく。



	弱パンチ	中パンチ	強パンチ

立ち

ピストンジャブ
3 | 4 | 6



攻撃値…3
キャンセル…○
ゲージ増加量…空1/防2/当4
ヒット効果…のけぞり
ガード方向…立、屈

ナイスストレート
6 | 5 | 13



攻撃値…20
キャンセル…○
ゲージ増加量…空2/防4/当7
ヒット効果…のけぞり
ガード方向…立、屈

ナイスボディーブロー
9 | 12 | 15



攻撃値…30
キャンセル…×
ゲージ増加量…空2/防6/当11
ヒット効果…のけぞり
ガード方向…立、屈

しゃがみ

ヒーロージャブ
5 | 4 | 4



攻撃値…3
キャンセル…○
ゲージ増加量…空1/防2/当4
ヒット効果…のけぞり
ガード方向…立、屈

ヒーローストレート
6 | 6 | 5



攻撃値…20
キャンセル…○
ゲージ増加量…空2/防4/当7
ヒット効果…のけぞり
ガード方向…立、屈

アッパワーカット※
7 | 5 | 22



攻撃値…30
キャンセル…○
ゲージ増加量…空2/防6/当11
ヒット効果…のけぞり
ガード方向…立、屈

ジャンプ

メジャージャブ
4 | 18



攻撃値…10
キャンセル…×
ゲージ増加量…空1/防2/当4
ヒット効果…のけぞり
ガード方向…立

メジャーパンチ
7 | 1 | 13



攻撃値…10+6
キャンセル…×
ゲージ増加量…空2/防3+1/当5+2
ヒット効果…のけぞり
ガード方向…立

ジャンプナイスストレート
5 | 11



攻撃値…25
キャンセル…×
ゲージ増加量…空2/防6/当11
ヒット効果…のけぞり
ガード方向…立

Ⓟ通常投げ

パワーハンター

相手の近くで⬅or➡＋中or強Ⓟ



攻撃値…6×4
ゲージ増加量…4
投げ間合い…256

右ボディブロー→左フック→右ボディアッパー→左アッパーカットのコンビネーションをたたき込んで、相手を吹っ飛ばす。間合いが大きく離れてしまうが、すぐに強・ダッシュアッパーを出せばイッキに接近できる。相手の起き上がりを攻めることも可能。

Ⓚ通常投げ

パワーリフトスロー

相手の近くで⬅or➡＋中or強Ⓚ



攻撃値…30
ゲージ増加量…4
投げ間合い…256

相手をかつぎ上げ、2回転したのちほうり投げる。投げたあとは相手との左右位置が入れ替わる。Ⓟ通常投げより威力は高いが、投げたあとの硬直時間が長く、接近する前に相手が起き上がってしまう。そのため、Ⓟ通常投げのようにつづけて攻めることは困難だ。

注）※印の技名は誤植ではありません

弱キック　中キック　強キック

立ち

ターキック※
5 | 7 | 5



攻撃値 ……10
キャンセル ……○
ゲージ増加量 …空1/防2/当3
ヒット効果 …… のけぞり
ガード方向 ……立、屈

ナイスミドルキック
7 | 7 | 14



攻撃値 ……20
キャンセル ……○
ゲージ増加量 …空2/防4/当6
ヒット効果 …… のけぞり
ガード方向 ……立、屈

ベリーナイスミドルキック
11 | 6 | 18



攻撃値 ……30
キャンセル ……×
ゲージ増加量 …空2/防6/当10
ヒット効果 …… のけぞり
ガード方向 ……立、屈

しゃがみ

ヒーローキック
5 | 6 | 8



攻撃値 ……10
キャンセル ……○
ゲージ増加量 …空1/防2/当3
ヒット効果 …… のけぞり
ガード方向 ……屈

ヒーローサイドキック
6 | 7 | 10



攻撃値 ……20
キャンセル ……○
ゲージ増加量 …空2/防4/当6
ヒット効果 …… のけぞり
ガード方向 ……屈

ヒーローキックサイド※
8 | 7 | 23



攻撃値 ……30
キャンセル ……×
ゲージ増加量 …空2/防6/当10
ヒット効果 ……転倒
ガード方向 ……屈

ジャンプ

ジャンプキック
4 | 20



攻撃値 ……10
キャンセル ……×
ゲージ増加量 …空1/防2/当3
ヒット効果 …… のけぞり
ガード方向 ……立

ジャンプキック
4 | 14



攻撃値 ……15
キャンセル ……×
ゲージ増加量 …空2/防4/当6
ヒット効果 …… のけぞり
ガード方向 ……立

ジャンプナイスキック
7 | 9



攻撃値 ……25
キャンセル ……×
ゲージ増加量 …空2/防6/当10
ヒット効果 …… のけぞり
ガード方向 ……立

ガードブレイク

ダブルアームパンチ
24 | 6 | 23

同じ強さのⓅⓀ同時

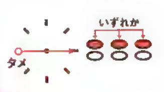


攻撃値 ……20
キャンセル ……×
ゲージ増加量 ……○
ヒット効果 …… よろめき
(よろめき中はダウン)
ガード方向 ……ガード不能

両手を振り上げたのち、前方へ踏み込みつつハンマーパンチをくり出す。攻撃判定が出るまでの早さは、ガードブレイクのなかではトップクラスだが、出ぎわのモーションで攻撃を見破られやすいのが難点だ。射程距離は普通レベルで、しゃがみ強Ⓚと同じくらい。

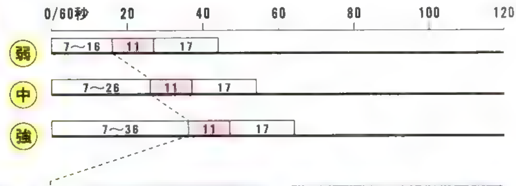
必殺技 ダッシュストレート

⬅タメ➡+Ⓟ



前方へすばやく踏み込み、ひねりをくわえたストレートをくり出す。踏み込む距離は弱中強の順で伸びるが、相手に接近した場合は、踏み込みの途中でも攻撃へ移行する。ヒットした場合はこちらのほうが一瞬早く、ガードされた場合は相手のほうが一瞬早く行動可能となる。

	弱	中	強
攻撃値	30		
ゲージ増加量	空4/防6/当8		
ヒット効果	のけぞり		
ガード方向	立、屈		





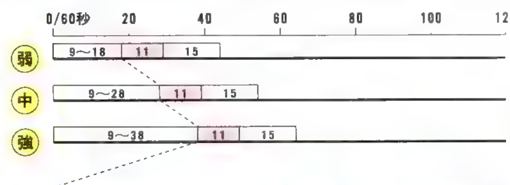
必殺技 ダッシュアッパー

⬅タメ➡+Ⓚ



前方へ踏み込み、アッパーをはなつ。ダッシュストレートと同じく、一定距離踏み込む（距離は弱中強の順で伸びる）か相手に接近すると攻撃へ移行する。ダウン効果があり、攻撃後の硬直時間もダッシュストレートより少し短いが、しゃがんでいる相手にはまず当たらない。

	弱	中	強
攻撃値	30		
ゲージ増加量	空4/防6/当8		
ヒット効果	吹き飛びダウン		
ガード方向	立、屈		





必殺技 バッティングヒーロー

←↙↓↘→+Ⓟ



木製バットを振りまわす（中や強で出した場合は、前へ踏み込んだあとに振りまわす）。バットは飛び道具を吹き飛ばす能力を持ち、スーパーコンボの弾も、バットの攻撃判定の出現時間60分の1秒につき1発ぶん消すことができる。ガードされた場合、相手が先に行動可能。

	弱	中	強
攻撃値	25		
ゲージ増加量	空5/防8/当11		
ヒット効果	横吹き飛びダウン		
ガード方向	立、屈		

0/60秒			
弱	11	3	31
中	14	3	31
強	17	3	31



必殺技 サッカーボールキック

←↙↓↘→+Ⓚ



1歩踏み込んで蹴り上げる。この技も、飛び道具を跳ね返すor消すことが可能だ。バッティングヒーローとくらべて、攻撃判定の出るまでが遅いかわりに、攻撃後のスキが小さい。←タメができている状態で←↙↓↘→+Ⓚと入力すると、ダッシュアッパーが暴発するのが難点。

	弱	中	強
攻撃値	25		
ゲージ増加量	空5/防7/当9		
ヒット効果	吹き飛びダウン		
ガード方向	立、屈		

0/60秒			
弱	19	6	23
中	19	6	23
強	19	6	23



必殺技 ファイナルパンチ

Ⓟ3つorⓀ3つ 押しっぱなしにしたあと離す

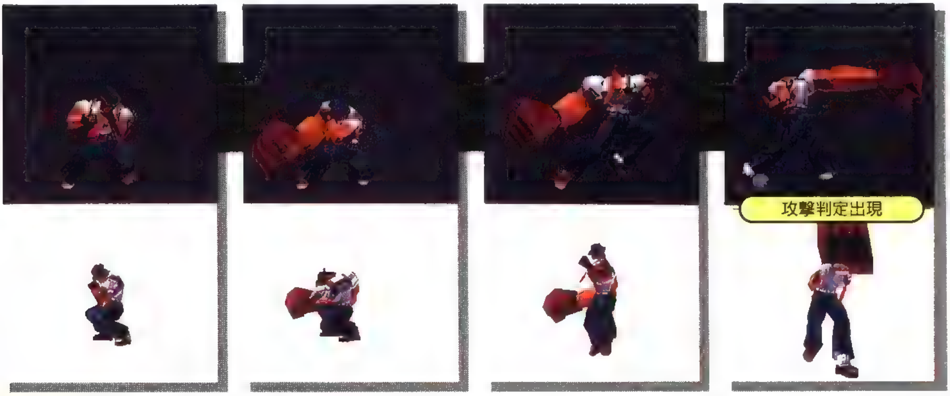


右コブシを肥大化させて踏み込みつつ振るう。タメていた時間に応じて、技の動作や威力が10段階に変化。上の段階ほどコブシが肥大化するぶん、攻撃が出るのも遅くなる。なお、タメが6段階以上なら相手を吹き飛ばせるが、その吹き飛ぶ距離もタメ時間に比例する。

	1段階	2段階	3段階	4段階	5段階	6段階	7段階	8段階	9段階	10段階
タメ時間	0.7秒~2秒	2秒~4秒	4秒~6.7秒	6.7秒~10秒	10秒~14秒	14秒~18.2秒	18.2秒~22.5秒	22.5秒~26.7秒	26.7秒~31秒	31秒~
攻撃値	35	45	55	65	75	85	95	105	105	115
ゲージ増加量	空6/防8/当10	空6/防10/当14	空6/防12/当18	空6/防14/当22	空6/防16/当26	空6/防18/当30	空6/防20/当34	空6/防20/当34	空6/防21/当37	空6/防21/当37
ヒット効果	のけぞり	のけぞり	のけぞり	のけぞり	のけぞり	吹き飛びダウン	吹き飛びダウン	吹き飛びダウン	吹き飛びダウン	吹き飛びダウン
ガード方向	立、屈									



※1段階……20/60秒、2段階……22/60秒、3段階……24/60秒、4段階……26/60秒、5段階……28/60秒、6段階……30/60秒、7段階……32/60秒、8段階……34/60秒、9段階……36/60秒、10段階……38/60秒



★タメ時間の正確な数値は、P.168を参照

スーパーコンボ クレイジージャック

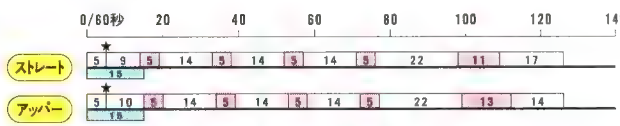
⬅タメ➡⬅➡+Ⓟ

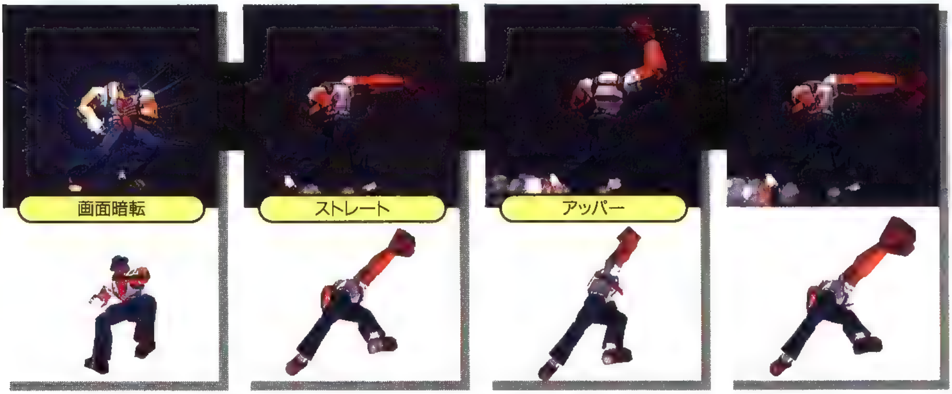
(動作中にⓅを押しているとストレート、Ⓚを押しているとアッパーが出る)



ダッシュストレート(アッパー)を5連発する。タイム・チャート上ではストレートとアッパーを完全に分割しているが、実際には攻撃途中にⓅ(Ⓚ)ボタンを押せば切り替え可能だ。ガードされた場合、4発目と5発目のあいだに60分の4秒、相手が行動可能なスキができる。

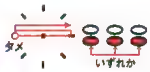
	ストレート	アッパー
攻撃値	30+6×3+20	
ゲージ増加量	空0/防1×5/当1+0×4	
ヒット効果	のけぞり(最後はきりもみ横吹き飛びダウン)	吹き飛びダウン(最後はきりもみダウン)
ガード方向	立、屈	





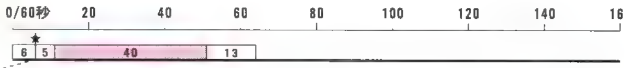
スーパーコンボ レイジングバッファロー

⬅タメ➡⬅➡+Ⓚ



前方へにじりより、つかんだ相手にⓅ通常投げ×2をたたき込んだあと、ひねりを加えたアッパーで吹き飛ばす。全身無敵の時間や、画面暗転直後の「相手の動きを止める時間」がないかわりに、画面暗転前に相手の攻撃を食らうと、スーパーコンボゲージが消費されない。

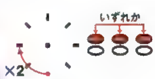
攻撃値	6×8+25
ゲージ増加量	空0/当0
投げ間合い	306





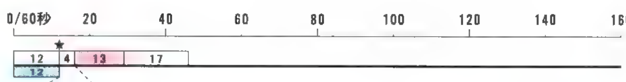
スーパーコンボ ホームランヒーロー

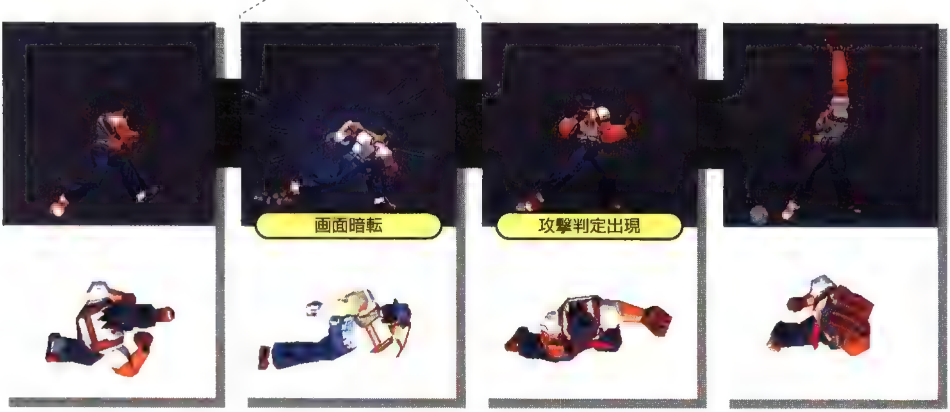
⬇⬋⬅⬇⬋⬅+Ⓟ



前へ踏み込み、肥大化させたアッパーを突き上げる。しゃがんでいる相手にも当たるうえ、食らった相手は地面に落ちるまで食らい判定が残る。全身無敵の時間は短いが、相手の攻撃が重なっていてもその攻撃判定は消えている（→P.173）ので、まずツブされない。

攻撃値	25
ゲージ増加量	空0/防1/当1
ヒット効果	上吹き飛びダウン
ガード方向	立、屈





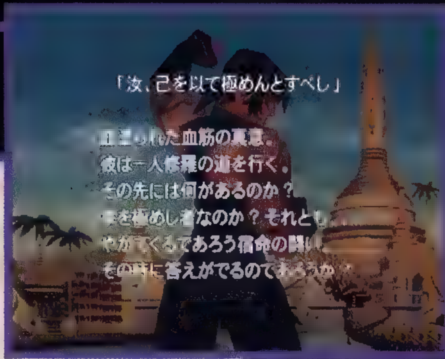
KAIRI
カイリ





1人、修羅の道を進む男がいた。
「俺は……
　俺は何者なのだ……」
記憶を奪われてから十数年は経過しているであろう
過去を求めて、
カイリは闘う。
なぜ闘うのか、彼にはわからない。
封じ込められた記憶の断片が、闘いとともに甦る。
「汝、己をもって極めんとすべし」
理解できない言葉が彼を闘いに駆り立てる。
血塗られた血筋の真意を求めて……。

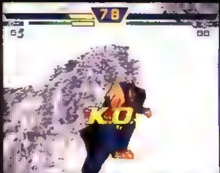


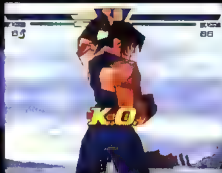




カイリ

WIN 1





▲左腕を突き上げて勝ちほこり、「キサマなどオレの相手ではない」と言う。ただし、その口調はあくまで淡々としている

WIN 2

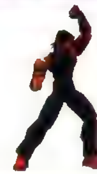




▲両手をあわせ、「おろかなヤツめ……」（もしくは、「フン、口ほどにもない」）と、やはり淡々とした口調でつぶやく

	弱パンチ	中パンチ	強パンチ
立ち	**ジャブ** 3 4 7	**ストレート** 7 5 14	**払い上げアッパー** 9 6 19
	攻撃値・・・3 キャンセル・・・○ ゲージ増加量・・・空1/防2/当3 ヒット効果・・・のけぞり ガード方向・・・立、屈	攻撃値・・・20 キャンセル・・・○ ゲージ増加量・・・空2/防4/当6 ヒット効果・・・のけぞり ガード方向・・・立、屈	攻撃値・・・30 キャンセル・・・× ゲージ増加量・・・空2/防6/当10 ヒット効果・・・のけぞり ガード方向・・・立、屈
しゃがみ	**ロージャブ** 5 5 3	**ローストレート** 6 6 5	**しゃがみアッパー** 7 5 19
	攻撃値・・・3 キャンセル・・・○ ゲージ増加量・・・空1/防2/当3 ヒット効果・・・のけぞり ガード方向・・・立、屈	攻撃値・・・20 キャンセル・・・○ ゲージ増加量・・・空2/防4/当6 ヒット効果・・・のけぞり ガード方向・・・立、屈	攻撃値・・・30 キャンセル・・・○ ゲージ増加量・・・空2/防6/当10 ヒット効果・・・のけぞり ガード方向・・・立、屈
ジャンプ	**ジャンプジャブ** 4 18	**ジャンプストレート** 5 14	**ジャンプストレート** 5 11
	攻撃値・・・10 キャンセル・・・× ゲージ増加量・・・空1/防2/当3 ヒット効果・・・のけぞり ガード方向・・・立	攻撃値・・・15 キャンセル・・・× ゲージ増加量・・・空2/防4/当6 ヒット効果・・・のけぞり ガード方向・・・立	攻撃値・・・25 キャンセル・・・× ゲージ増加量・・・空2/防6/当10 ヒット効果・・・のけぞり ガード方向・・・立











特殊技

龍舞(りょうぶ)

9 10 11 ▼ 8

➡＋中Ⓚ



攻撃値・・・20
キャンセル・・・×
ゲージ増加量・・・空2/防4/当6
ヒット効果・・・のけぞり
ガード方向・・・立、屈

低空での跳びヒザ蹴り。技の射程距離は長いが、攻撃判定が消えてから、着地して行動可能になるまでのあいだにスキができる。宙に浮いているときは空中判定となるため、攻撃を相手に当てたあとスーパーキャンセルをかけて神鬼発動を出すことも可能。

Ⓟ通常投げ

胸打掴(くていかく)

相手の近くで⬅or➡＋中or強Ⓟ



攻撃値・・・1発につき6
ゲージ増加量・・・4
投げ間合い・・・256

相手を押し倒し、何度も地面にたたきつけたあと蹴りとばす。押し倒すときに1発、たたきつけで3〜5発（レバーを左右に振りつつボタンを連打すれば回数を増やせる。ただし、相手が同じ操作をすると回数を減らされる)、蹴りで1発のダメージを与える。

弱キック	中キック	強キック

立ち

ローキック
5 | 6 | 6



攻撃値 ……10
キャンセル ……○
ゲージ増加量 …空1/防2/当3
ヒット効果 …… のけぞり
ガード方向 ……立、屈

ハイキック
8 | 6 | 19



攻撃値 ……20
キャンセル ……×
ゲージ増加量 …空2/防4/当6
ヒット効果 …… のけぞり
ガード方向 ……立、屈

後ろ回し蹴り
11 | 7 | 15



攻撃値 ……30
キャンセル ……×
ゲージ増加量 …空2/防6/当10
ヒット効果 …… のけぞり
ガード方向 ……立、屈

しゃがみ

小足払い
5 | 5 | 5



攻撃値 ……3
キャンセル ……○
ゲージ増加量 …空1/防2/当3
ヒット効果 …… のけぞり
ガード方向 ……屈

中足払い
6 | 5 | 11



攻撃値 ……20
キャンセル ……○
ゲージ増加量 …空2/防4/当6
ヒット効果 …… のけぞり
ガード方向 ……屈

足払い
7 | 5 | 22



攻撃値 ……30
キャンセル ……○
ゲージ増加量 …空2/防6/当10
ヒット効果 ……転倒
ガード方向 ……屈

ジャンプ

ジャンプキック
5 | 18



攻撃値 ……10
キャンセル ……×
ゲージ増加量 …空1/防2/当3
ヒット効果 …… のけぞり
ガード方向 ……立

ジャンプキック
4 | 14



攻撃値 ……15
キャンセル ……×
ゲージ増加量 …空2/防4/当6
ヒット効果 …… のけぞり
ガード方向 ……立

ジャンプ前蹴り
7 | 9



攻撃値 ……25
キャンセル ……×
ゲージ増加量 …空2/防6/当10
ヒット効果 …… のけぞり
ガード方向 ……立

Ⓚ通常投げ

裏地獄車(うらじごくぐるま)

相手の近くで⬅or➡＋中or強Ⓚ



攻撃値 ……30
ゲージ増加量 ……4
投げ間合い ……256

相手の背後へ跳びつき、首を足で、足を手でとらえて地面を転がったのち、遠くへほうり投げる。相手を画面端へ追いつめられるほか、投げたあとの硬直が短いのでつづけて攻め込むことも可能。Ⓟ通常投げと同じく、投げたあともお互いの左右位置は変わらない。

ガードブレイク

武蹴(ぶきゃく)
28 | 4 | 29

ⓅⓀ同時



攻撃値 ……20
キャンセル ……×
ゲージ増加量 ……□
ヒット効果 …… よろめき (よろめき中はダウン)
ガード方向 …… ガード不能

少し身をかがめて気合いを込めたのち、すばやく前方へ踏み込んで前蹴りをはなつ。小さな初期動作(少し身をかがめる)から、いきなり攻撃へうつるため、相手に技をさとられにくいのが利点。射程距離は、しゃがみ強Ⓚよりほんの少し長いくらいだ。

カイリ

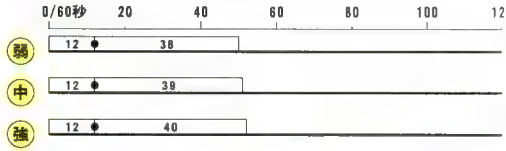
必殺技 神気発動(しんきはつどう)

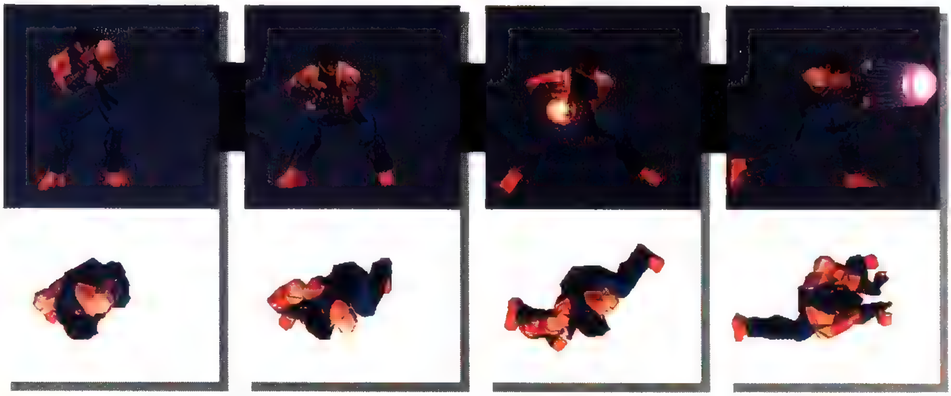
⬇⬊➡+Ⓟ



腰にかまえた両手に気を集中したのち、前方へ突き出して、赤く光る気弾をはなつ。技の性能は、攻撃値やゲージ増加量などのデータ面から、タイム・チャートにいたるまで、リュウの波動拳と同じになっている。技の使いどころも、まったく同じと考えていいだろう。

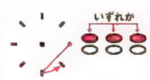
	弱	中	強
攻撃値	20		
ゲージ増加量	空4/防6/当9		
ヒット効果	のけぞり		
ガード方向	立、屈		





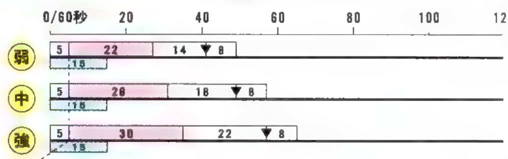
必殺技 魔龍裂光(まりゅうれっこう)

➡⬇⬊+Ⓟ



前かがみの姿勢から右コブシを突き上げ、宙に舞う。技の動作開始から、跳び上がった直後まで全身無敵。攻撃値は、攻撃の出ぎわが30で、跳び上がってからは15に低下する。この技も、攻撃動作や弱中強のちがいが、すべてリュウの昇龍拳と同じになっている。

	弱	中	強
攻撃値	30、15		
ゲージ増加量	空10/防12/当14		
ヒット効果	吹き飛びダウン		
ガード方向	立、屈		





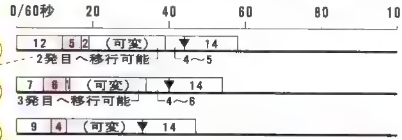
必殺技 魍魎渦旋(もうりょうかせん)

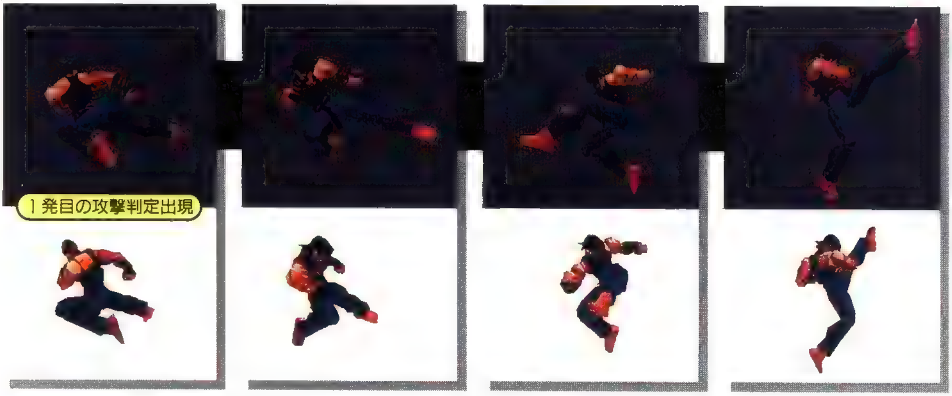
↓↙←+Ⓚ
(3回まで連続入力可)



宙を舞う連続回し蹴り。技の性能は、リュウの竜巻旋風脚と同じだ。普通に出してもしゃがんでいる相手には当たらないが、1発目を出したあと着地直前に強で2発目を出せば、当てることが可能（さらにガードされてもスキがない）。中→一瞬遅らせて強……が理想的だ。

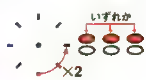
	弱	中	強
攻撃値	10+6+6	10+6+6	10+10+6
ゲージ増加量	空2×3/防3×3/当4×3		
ヒット効果	吹き飛びダウン×3	のけぞり+のけぞり+吹き飛びダウン	のけぞり+のけぞり+吹き飛びダウン
ガード方向	立、屈		





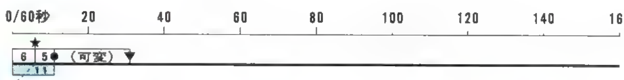
スーパーコンボ 神鬼発動(しんきはつどう)

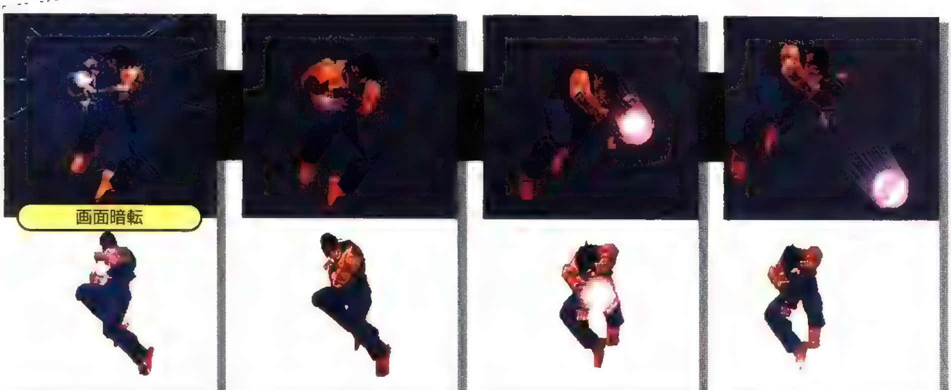
空中で↓↘→↓↘→+Ⓟ



空中から斜め下へ向けて、密度の高い気弾をはなつ。弾発射後は、反動で宙に浮いたのち無防備状態で落下する。弾発射の瞬間まで全身無敵。弾の飛ぶ角度が中途半端に急なため、相手に当てにくいが、その威力は飛び道具系スーパーコンボのなかではトップクラスだ。

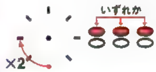
攻撃値	25+6×3+20
ゲージ増加量	空0/防1×5/当1+0×4
ヒット効果	のけぞり(最後はきりもみたたきつけダウン)
ガード方向	立、屈





スーパーコンボ 豺狼兇手(さいろうきょうしゅ)

⬇⬋⬅⬇⬋⬅+Ⓟ



左アッパーのあと、右アッパーをくり出しつつ跳び上がり、空中で左裏拳連打。裏拳連打がヒットしたら、最後に両手をにぎり合わせてのハンマーパンチで相手を地面へ落とす。攻撃判定が出現するまで全身無敵。対空技として使うと、攻撃が途中で空振る場合がある。



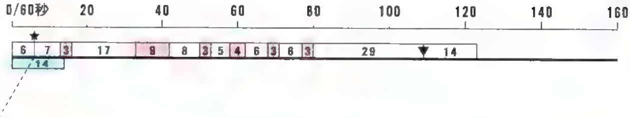
スーパーコンボ 凶邪連舞(きょうじゃれんぶ)

弱Ⓟ、弱Ⓟ、➡、弱Ⓚ、強Ⓟ



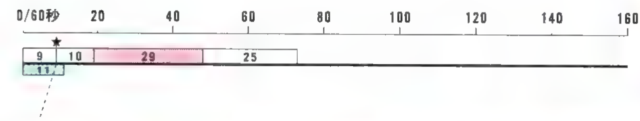
叫び声をあげてから前方へ走り、とらえた相手に左正拳→右正拳→右ヒザ蹴り→右ローキック→右側方回し蹴りをたたき込んだあと、左手でつかみ、右手刀でつらぬく。走りはじめる(つかみ判定が出る少し前)まで全身無敵。技の性質は、ゴウキの瞬獄殺に近い。





攻撃値	10+6+10+6+10+6+15
ゲージ増加量	空1/防1×2/当1+0+1+0+1+0+1
ヒット効果	ダウン(最後はきりもみたたきつけダウン)
ガード方向	立、屈





攻撃値	6×6+35
ゲージ増加量	空0/当0
投げ間合い	336



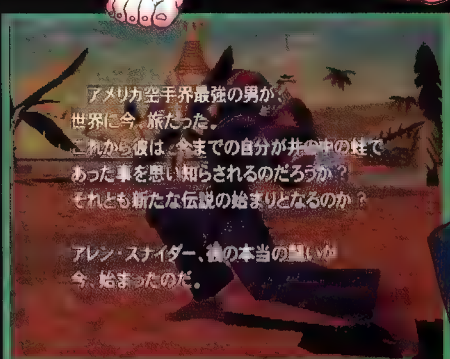
ALLEN SNIDER

アレン スナイダー



アメリカ空手界最強と言われた男がいた。
しかし、予期せぬ出来事が起きた。
彼がトーナメント初戦で打ち負かされたのだ。
相手の名は「ケン・マスターズ」。
ケンは彼に言った。
「しょせん、あんたは“井の中の蛙”だぜ！」
井の中の蛙!!
その呪文のような日本語に衝撃を受けた。
I'm TOAD in well.
「……そうか、ただのカエルではダメなのか……
　もっとカエルのように驚異的な足腰のバネを
　持たねばならないのか!!
　そして井戸から飛び上がるんだ！」
そして彼は世界に飛び出した。

ケン……ちゃんと説明してやれよ……。





WIN 1





▲両腕を腰にかまえると同時に力強く地面を踏み、身体をふるわせながら雄叫びをあげる（または「ヨッシャー！」とさけぶ）

WIN 2





▲足を開き、上体を目一杯のけぞらせて相手を指さし、英語なまりで「オトトイきやがれ！」オーバーな動作がポイント





弱パンチ　中パンチ　強パンチ

立ち

威嚇パンチ（弱パンチ）
3 4 7



攻撃値 ……………3
キャンセル ……………○
ゲージ増加量 …空1/防2/当3
ヒット効果 …… のけぞり
ガード方向 ………立、屈

腰の入った肘（中パンチ）
6 6 14



攻撃値 ……………20
キャンセル ……………○
ゲージ増加量 …空2/防4/当6
ヒット効果 …… のけぞり
ガード方向 ………立、屈

凄いフック（強パンチ）
13 3 21



攻撃値 ……………30
キャンセル ……………×
ゲージ増加量 …空2/防6/当10
ヒット効果 …… のけぞり
ガード方向 ………立、屈

しゃがみ

牽制するパンチ（弱パンチ）
5 5 3



攻撃値 ……………3
キャンセル ……………○
ゲージ増加量 …空1/防2/当3
ヒット効果 …… のけぞり
ガード方向 ………立、屈

押し込むパンチ（中パンチ）
6 6 5



攻撃値 ……………20
キャンセル ……………○
ゲージ増加量 …空2/防4/当6
ヒット効果 …… のけぞり
ガード方向 ………立、屈

押し込むパンチ（強パンチ）
8 6 17



攻撃値 ……………30
キャンセル ……………×
ゲージ増加量 …空2/防6/当10
ヒット効果 …… のけぞり
ガード方向 ………立、屈

ジャンプ

ジャンプするジャブ（弱パンチ）
4 18



攻撃値 ……………10
キャンセル ……………×
ゲージ増加量 …空1/防2/当3
ヒット効果 …… のけぞり
ガード方向 ……………立

ジャンプするストレート（中パンチ）
5 14



攻撃値 ……………15
キャンセル ……………×
ゲージ増加量 …空2/防4/当6
ヒット効果 …… のけぞり
ガード方向 ……………立

ジャンプするストレート（強パンチ）
5 11



攻撃値 ……………25
キャンセル ……………×
ゲージ増加量 …空2/防6/当10
ヒット効果 …… のけぞり
ガード方向 ……………立

特殊技

うりゃー！　キック
17 4 17

➡＋中Ⓚ







攻撃値 ……………20
キャンセル ……………×
ゲージ増加量 …空2/防4/当6
ヒット効果 …… のけぞり
ガード方向 ………立、屈

踏み込みつつの回転横蹴り。技の性能は、攻撃後のフォロースルー（もどり動作）がわずかに長いことをのぞけば、リュウの➡＋中Ⓚと共通。攻撃後のスーパーキャンセルが不可な点も同じだ。ガードされた場合、弱の基本技で反撃を受けるくらいのスキができる。

Ⓟ通常投げ

ストレートにボディー、投げて極める技

相手の近くで⬅or➡＋中or強Ⓟ







攻撃値 …… 6+6+15
ゲージ増加量 ……………4
投げ間合い ……………256

右ストレート→左ボディブローのあと、相手を地面に倒して鼻っツラに正拳突きを打ち込む。投げたあとは、お互いの左右位置が入れ替わる。余談だが、自分が行動可能になった直後にしゃがみ中Ⓚを出すと、ちょうど起き上がった相手に攻撃を重ねることができる。

弱キック	中キック	強キック

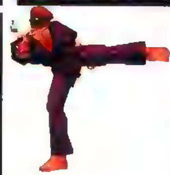
立ち

見事なキック（弱キック）
5 | 6 | 6



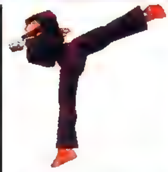
- 攻撃値……10
- キャンセル……○
- ゲージ増加量……空1/防2/当3
- ヒット効果……のけぞり
- ガード方向……立、屈

不意をつくミドルキック（中キック）
7 | 6 | 15



- 攻撃値……20
- キャンセル……○
- ゲージ増加量……空2/防4/当6
- ヒット効果……のけぞり
- ガード方向……立、屈

華麗なハイキック（強キック）
8 | 8 | 17



- 攻撃値……30
- キャンセル……×
- ゲージ増加量……空2/防6/当10
- ヒット効果……のけぞり
- ガード方向……立、屈

しゃがみ

あっちいけキック（弱キック）
5 | 5 | 5



- 攻撃値……3
- キャンセル……○
- ゲージ増加量……空1/防2/当3
- ヒット効果……のけぞり
- ガード方向……屈

むこういけキック（中キック）
6 | 5 | 11



- 攻撃値……20
- キャンセル……○
- ゲージ増加量……空2/防4/当6
- ヒット効果……のけぞり
- ガード方向……屈

転がれキック（強キック）
7 | 5 | 22



- 攻撃値……30
- キャンセル……○
- ゲージ増加量……空2/防6/当10
- ヒット効果……転倒
- ガード方向……屈

ジャンプ

華麗なジャンプキック（弱キック）
5 | 18



- 攻撃値……10
- キャンセル……×
- ゲージ増加量……空1/防2/当3
- ヒット効果……のけぞり
- ガード方向……立

華麗なジャンプキック（中キック）
4 | 14



- 攻撃値……15
- キャンセル……×
- ゲージ増加量……空2/防4/当6
- ヒット効果……のけぞり
- ガード方向……立

粋なジャンプキック（強キック）
8 | 8



- 攻撃値……25
- キャンセル……×
- ゲージ増加量……空2/防6/当10
- ヒット効果……のけぞり
- ガード方向……立

特殊投げ

空中で5発決めて、うおっしゃー!!

相手の近くで➡⬊⬇⬋⬅＋Ⓚ



- 攻撃値……6+3×4+15
- ゲージ増加量……4
- 投げ間合い……272

相手を宙へ蹴り上げ、左足で跳び蹴りの4連打をあびせたのち、着地時に右うしろ回し蹴りをたたき込む。投げたあとは間合いが大きく離れるが、前進してから跳び込めば、相手の起き上がりにジャンプ攻撃を重ねることも可能。なお、技の性質は必殺投げと同じだ。

ガードブレイク

ジャンピングナックル
30 ▼ 9 | 23

ⓅⓀ同時



- 攻撃値……20
- キャンセル……×
- ゲージ増加量……0
- ヒット効果……よろめき（よろめき中はダウン）
- ガード方向……ガード不能

前方へ跳びかかり、地面へ向けてコブシを振りおろす。着地してから攻撃判定が出現するのが特徴で、それまでは完全に無防備だ。全体的に動作がオーバーだが、前方へ跳びかかって攻撃するため、相手のしゃがみ攻撃を跳び越えつつヒットさせることができる。

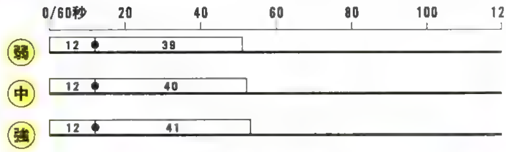
必殺技 ソウルフォース

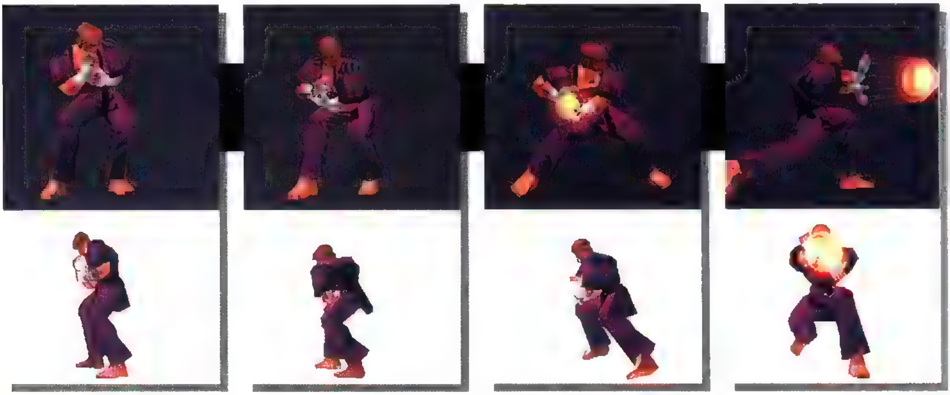
↓↘→+Ⓟ



高めた気力を両手にやどし、前方へ突き出して燃えるような赤い気弾を飛ばす。技の動作速度や攻撃値など、数値上での性能は、ケンの波動拳とまったく同じ。しゃがみ中Ⓚにキャンセルをかけて出すなど、技のおもな使いどころも共通している。

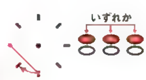
	弱	中	強
攻撃値	20		
ゲージ増加量	空4/防6/当9		
ヒット効果	のけぞり		
ガード方向	立、屈		





必殺技 ジャスティスフィスト

←↓↙+Ⓟ



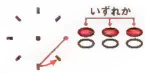
正拳を突き出して力強く前方へ踏み込む。コブシの部分で、飛び道具を消すことも可能。攻撃が当たろうと空振ろうと、そのあと震脚を踏むため、ヒットしなかった場合のスキはとても大きい。攻撃値は、攻撃判定が出現した瞬間は45だが、直後に20へと激減してしまう。



攻撃判定出現

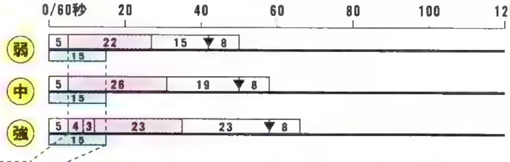
必殺技 ライジングドラゴン

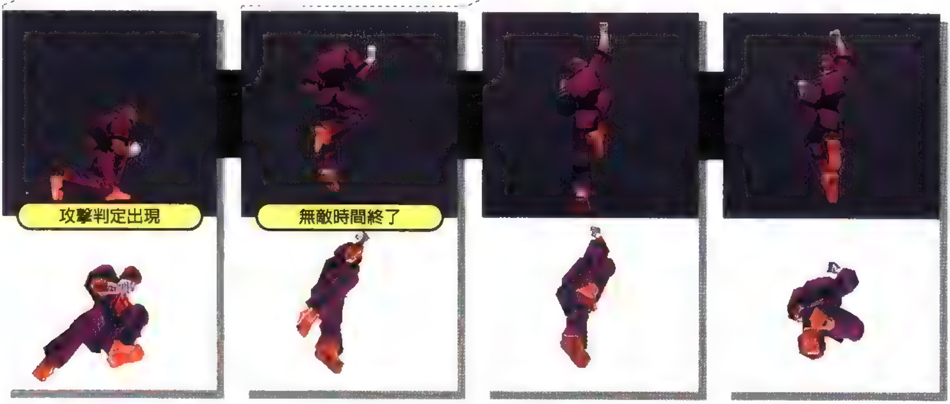
➡⬇⬊＋Ⓟ

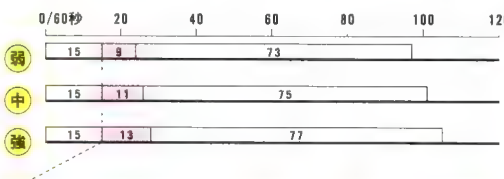


かがみ込んだ姿勢から、身体を伸び上がらせると同時にアッパーをはなち、宙へ舞い上がる。基本的な技の性能はケンの昇龍拳と同じだが、着地時の硬直時間はケンより長い。強が3ヒットしたときのダメージは、ジャスティスフィストの出ぎわをヒットさせたときに匹敵する。

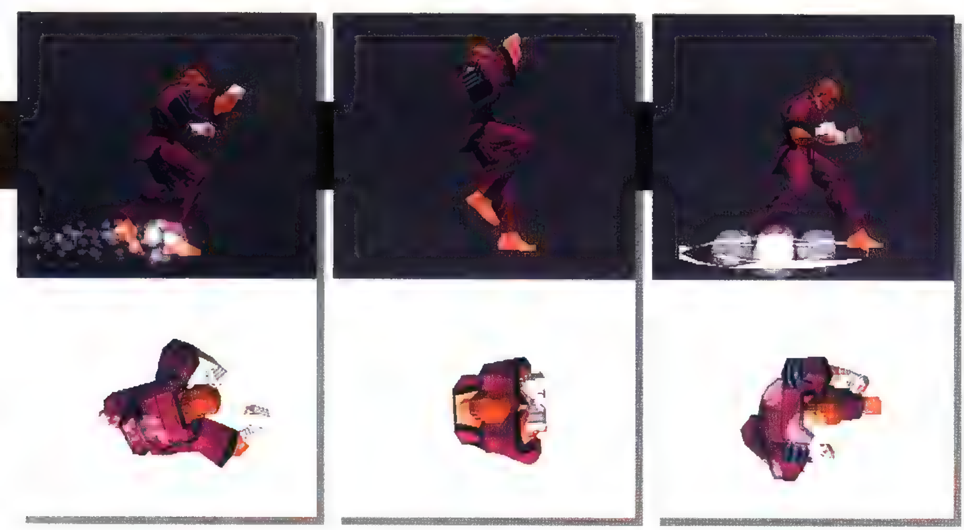
	弱	中	強
攻撃値	30、15	30、15	30+10+6
ゲージ増加量	空10/防12/当14	空10/防12/当14	空10/防12+1+1/当14+1+1
ヒット効果	吹き飛びダウン		
ガード方向	立、屈		







	弱	中	強
攻撃値	45、20		
ゲージ増加量	空12/防15/当19		
ヒット効果	横吹き飛びダウン		
ガード方向	立、屈		



スーパーコンボ ファイヤーフォース

↓↘→↓↘→+Ⓟ



限界まで高めた気力を両手に込め、前方へ突き出して赤くかがやく気弾をはなつ。技の動作や無敵時間、気弾の性能はリュウの真空波動拳と同じだが、唯一、両手を前方へ突き出したあと気弾が発射されるまでに、60分の1秒の遅れが出る点がちがう。



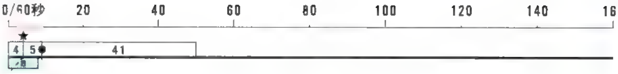
スーパーコンボ トリプルブレイク

↓↘→↓↘→+Ⓚ



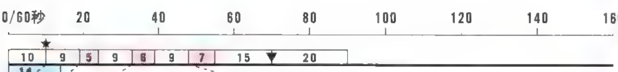
右足で蹴り上げ、さらに空中で左足→右足と交互に振り上げる。攻撃値は低いが、食らった相手が空中高く吹き飛び、さらに地面に落ちるまで食らい判定が残るのが特徴。ただし、相手の落下地点が遠いので、強ジャスティスフィストやファイヤーフォース以外での追撃は困難。





攻撃値	20+6×3+15
ゲージ増加量	空0/防1×5/当1+0×4
ヒット効果	のけぞり(最後はきりもみダウン)
ガード方向	立、屈





攻撃値	10+6+10
ゲージ増加量	空0/防1/当1+0×2
ヒット効果	吹き飛びダウン
ガード方向	立、屈



DARUN MISTER

ダラン マイスター



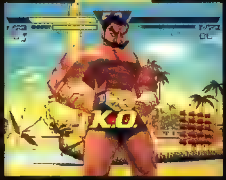
主につかえるレスラーがいた。
彼はインドラウト（富豪同士が開催する非公開レスリング組織）の頂点に君臨していた。
何不自由のないチャンピオンの生活……
しかし、どこからともなく耳に入る世界の強豪のウワサは彼を眠れなくする。
ロシアのザンギエフ、いまは失踪中のオルテガ……
世界のレスラーが彼の夢のなかに現れては消える。
闘いたい……闘いたい……
しかし、しょせんは主につかえる身。
主につかえることにより保証されている家族の生活を考えると……
ある日、主に呼ばれたダランは１人の娘を紹介された。
「知人の娘さんじゃ。
世界を旅したいそうで、その間の護衛をぜひインドラウトのチャンピオンであるお前に頼みたいそうだ。
よくしてもらっている知人の頼みでのお……頼んだぞ」
主の部屋を出て、すぐに娘が話しかけてきた。
「世界のストリートファイターたちに会いたいの。
理由は秘密だけど、ま、おじいさまのためね。
あなたも、世界の強豪たちと闘いたいんでしょ？
じゃ、私の召使いということでよろしくね」
ダランは世界の強豪たちと闘えるチャンスと、やっかいな娘の世話を手に入れたのであった。





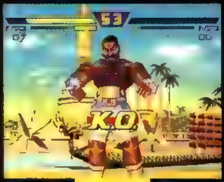
WIN 1





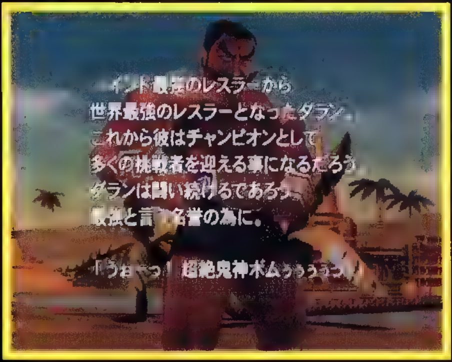
▲両手を腰にあて、「道は長い！」（または「あせるな！」）と語る。厳格だが落ちついた雰囲気を感じさせる。

WIN 2





▲動作は上の勝利ポーズと同じだが、相手が年下の男性だと、「若いのう」や「なっとらんな若僧」と語ることもある



	弱パンチ	中パンチ	強パンチ

立ち

弱パンチ：ジャブ
3 | 4 | 7



攻撃値……3
キャンセル……○
ゲージ増加量…空1/防2/当3
ヒット効果……のけぞり
ガード方向……立、屈

中パンチ：地獄突き
6 | 5 | 14



攻撃値……20
キャンセル……○
ゲージ増加量…空2/防4/当6
ヒット効果……のけぞり
ガード方向……立、屈

強パンチ：ダランチョップ
10 | 6 | 24



攻撃値……30
キャンセル……×
ゲージ増加量…空2/防6/当10
ヒット効果……のけぞり
ガード方向……立、屈

しゃがみ

弱パンチ：ロージャブ
5 | 4 | 4



攻撃値……3
キャンセル……○
ゲージ増加量…空1/防2/当3
ヒット効果……のけぞり
ガード方向……立、屈

中パンチ：ローストレート
6 | 5 | 6



攻撃値……20
キャンセル……○
ゲージ増加量…空2/防4/当6
ヒット効果……のけぞり
ガード方向……立、屈

強パンチ：ローストレート
8 | 6 | 17



攻撃値……30
キャンセル……×
ゲージ増加量…空2/防6/当10
ヒット効果……のけぞり
ガード方向……立、屈

ジャンプ

弱パンチ：ジャンプジャブ
4 | 18



攻撃値……10
キャンセル……×
ゲージ増加量…空1/防2/当3
ヒット効果……のけぞり
ガード方向……立

中パンチ：ジャンプストレート
5 | 14



攻撃値……15
キャンセル……×
ゲージ増加量…空2/防4/当6
ヒット効果……のけぞり
ガード方向……立

強パンチ：ジャンプストレート
5 | 11

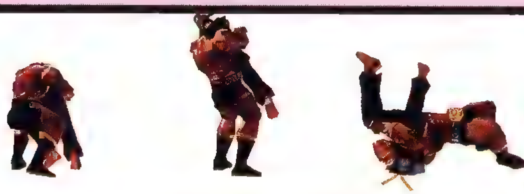


攻撃値……25
キャンセル……×
ゲージ増加量…空2/防6/当10
ヒット効果……のけぞり
ガード方向……立

Ⓟ通常投げ

バックドロップ

相手の近くで⬅or➡＋中or強Ⓟ



攻撃値……35
ゲージ増加量……4
投げ間合い……288

相手のワキから組みつき、ひねり式のバックドロップ。投げたあとは、お互いの左右位置が入れ替わる。行動可能になったと同時に跳び込めば、相手の起き上がりにジャンプ攻撃を重ねられる。少し前進してから跳べば、めくりジャンプ中Ⓚを当てることも可能。

Ⓚ通常投げ

ジャーマンスープレックス

相手の近くで⬅or➡＋中or強Ⓚ



攻撃値……35
ゲージ増加量……4
投げ間合い……288

相手を反転させてから腰に組みつき、スープレックスをかける。投げたあと、相手と自分の位置が入れ替わる点はⓅ通常投げと同じだが、こちらはお互いの間合いが離れてしまううえ、自分が立ち上がった直後に相手も起き上がるので、つづけて攻めるのは困難だ。

弱キック / 中キック / 強キック

立ち

アリキック
5 5 7



攻撃値 ……10
キャンセル ……○
ゲージ増加量 …空1/防2/当3
ヒット効果 …… のけぞり
ガード方向 ……立、屈

ケンカキック
9 4 16



攻撃値 ……20
キャンセル ……×
ゲージ増加量 …空2/防4/当6
ヒット効果 …… のけぞり
ガード方向 ……立、屈

ハイキック
8 7 19



攻撃値 ……30
キャンセル ……×
ゲージ増加量 …空2/防6/当10
ヒット効果 …… のけぞり
ガード方向 ……立、屈

しゃがみ

ローキック
5 5 5



攻撃値 ……10
キャンセル ……○
ゲージ増加量 …空1/防2/当3
ヒット効果 …… のけぞり
ガード方向 ……屈

レッグキック
6 6 12



攻撃値 ……20
キャンセル ……○
ゲージ増加量 …空2/防4/当6
ヒット効果 …… のけぞり
ガード方向 ……屈

レッグキック
8 7 23



攻撃値 ……30
キャンセル ……×
ゲージ増加量 …空2/防6/当10
ヒット効果 ……転倒
ガード方向 ……屈

ジャンプ

地獄ニー
5 16



攻撃値 ……10
キャンセル ……×
ゲージ増加量 …空1/防2/当3
ヒット効果 …… のけぞり
ガード方向 ……立

ニール落とし
5 15



攻撃値 ……15
キャンセル ……×
ゲージ増加量 …空2/防4/当6
ヒット効果 …… のけぞり
ガード方向 ……立

ドロップキック
8 11



攻撃値 ……25
キャンセル ……×
ゲージ増加量 …空2/防6/当10
ヒット効果 …… のけぞり
ガード方向 ……立

空中投げ

ガンジスDDT

お互い空中&相手の近くで⬆以外＋中or強Ⓟ







攻撃値 ……35
ゲージ増加量 ……4
投げ間合い ‥高さ+21～-235 距離255

相手の首をとらえて、脳天から地面へ落とす。投げたあとも、お互いの左右位置は変わらない。行動可能になったと同時に跳び込めば、相手の起き上がりにジャンプ攻撃を重ねられる（ただし空振る可能性あり）。一瞬前進してから跳び込めば、めくりも可能だ。

ガードブレイク

ガンジスチョップ
27 5 18

同じ強さのⓅⓀ同時押し





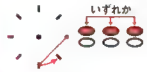


攻撃値 ……20
キャンセル ……×
ゲージ増加量 ……0
ヒット効果 …… よろめき（よろめき中はダウン）
ガード方向 …… ガード不能

広げた両手を頭上にかかげて、チョップを振りおろす。攻撃の射程距離は、あまり長くない（しゃがみ中Ⓚと同じくらい）。攻撃する直前に小さくジャンプするが、このときも判定は地上あつかいとなっているため、地上の投げ技につかまってしまう。

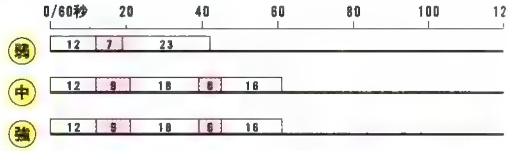
必殺技 ラリアット

➡⬇⬋+Ⓟ



前進しながら、右腕を2回（弱は1回）豪快に振りまわす。腕の攻撃判定で、飛び道具を消すことも可能。意外に射程距離が長く、動作もそこそこ速い。ガードされた場合、弱は相手が一瞬早く行動可能となってしまうが、中や強ならこちらが先に行動可能となる。

	弱	中	強
攻撃値	30	15+15	15+15
ゲージ増加量	空6/防8/当11	空6/防7+1/当9+2	空6/防7+1/当9+2
ヒット効果	のけぞり	のけぞり+吹き飛びダウン	のけぞり+吹き飛びダウン
ガード方向	立、屈		





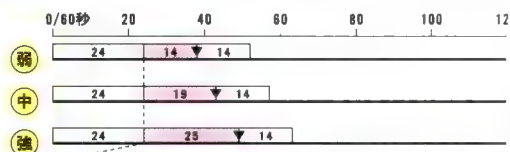
必殺技 ガンジスDDT

➡⬇⬋+Ⓚ



身体を広げて前方へ跳びかかり、立っている状態の相手をとらえてDDTを仕掛ける（跳ぶ距離は弱中強でちがう）。起き上がった瞬間や、のけぞり（ガード硬直）から復帰した瞬間の相手をつかむ能力を持つが、しゃがんでいる相手、空中にいる相手をつかむことはできない。

	弱	中	強
攻撃値	35		
ゲージ増加量	空6/当11		
投げ間合い	375		





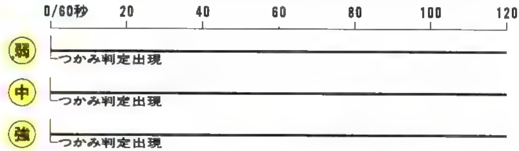
必殺技 ブラフマボム

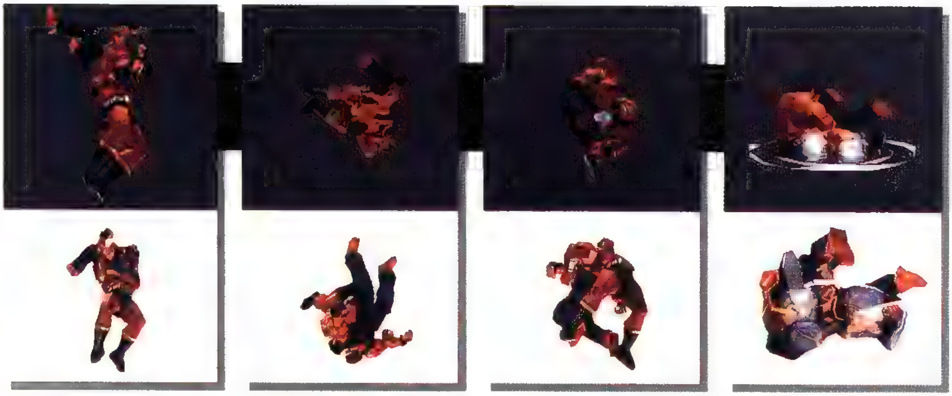
相手の近くでレバー１回転+Ⓟ



つかんだ相手をかつぎ上げてジャンプ、空中で１回転したのち相手を下に向けて落下する。ザンギエフのスクリューパイルドライバーと同じく、投げが成立しない状況でコマンド入力しても、投げ技が発動しない（投げ失敗ポーズにならない）。投げ間合いは通常投げより広い。

	弱	中	強
攻撃値		45	
ゲージ増加量		18	
投げ間合い		416	





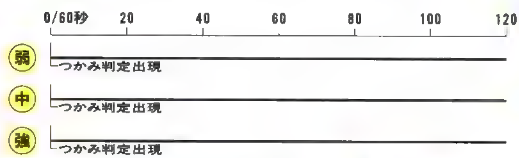
必殺技 インドラ橋

相手の近くでレバー１回転+Ⓚ



つかんだ相手を宙へほうり、落ちてきたところをブリッジの姿勢で突き上げてはね跳ばし、後方の地面へたたきつける。ブラフマボムよりも与えるダメージが大きいかわりに、投げ間合いが必殺投げにしてはせまく、ゲージ増加量も少なめ。弱中強の性能差はない。

	弱	中	強
攻撃値		10+40	
ゲージ増加量		14	
投げ間合い		352	





ダラン

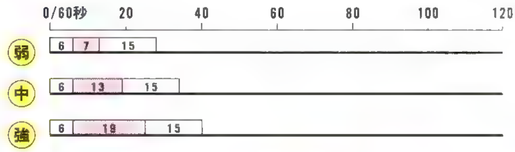
特殊投げ ダランキャッチ

←↓↙+Ⓟ



腕をかかげてかまえ、空中にいる相手が投げ間合い内に入ったら、とらえて後方へ投げる。弱中強のちがいは、かまえている時間とゲージ増加量（弱中強の順で増加する）。対空技としての性能はあまり高くない。インドラ〜橋ヒット後の追い打ちとして使うのが無難。

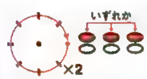
	弱	中	強
攻撃値	35		
ゲージ増加量	空1/当1	空3/当3	空5/当5





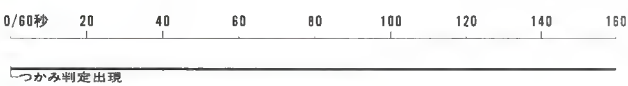
スーパーコンボ 超絶鬼神ボム(ちょうぜつきしんボム)

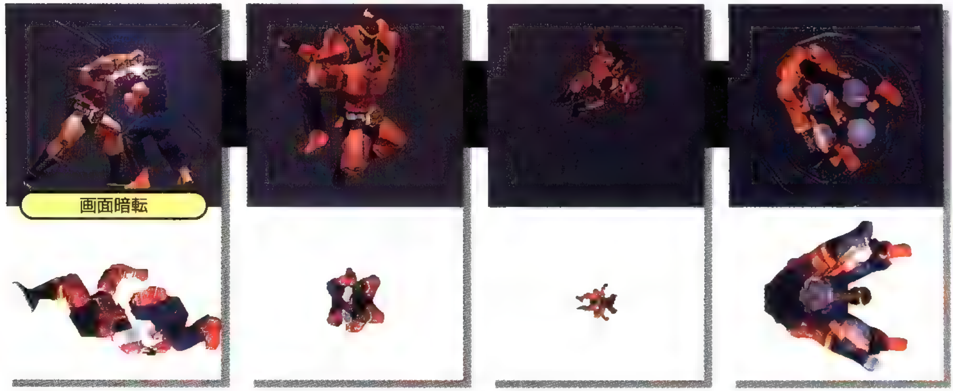
相手の近くでレバー2回転+Ⓟ



とらえた相手をかかえ上げ、回転しながらはるか上空へ舞い上がっていったのち、相手の背中を下に向けて高速落下し、地面へたたきつける。投げ間合いは、ブラフマボムより少しせまめ。なお、ザンギエフのファイナルアトミックバスターのような「LV3」は存在しない。

攻撃値	70
ゲージ増加量	1
投げ間合い	384





スーパーコンボ 黄昏ラリアット(たそがれラリアット)

↓↘→↓↘→+Ⓟ



ラリアットの動作を5連発する（ただし飛び道具を打ち消す能力はない）。攻撃判定出現直後まで全身無敵。ガードされた場合、相手のガード硬直時間が短いため、ラリアットの合間に60分の5秒ほど相手が行動可能なスキができてしまう。攻撃後のスキも大きめ。

攻撃値	15×5
ゲージ増加量	空0/防1×5/当1×4+0
ヒット効果	のけぞり(最後はきりもみダウン)
ガード方向	立、屈

0/60秒 20 40 60 80 100 120 140 160

10 2 9 16 9 16 9 16 9 16 6 16

15



スーパーコンボ インドラ～橋

↓↙←↓↙←+Ⓚ



ブリッジの姿勢をとって垂直に跳ね上がる。攻撃判定が出現するまで全身無敵で、食らった相手は真上へ吹き飛ぶ。攻撃値が低いものの、吹き飛ばされた相手は地面に落ちるまで食らい判定&投げられ判定が残っているため、さまざまな追加ダメージを与えることが可能。

攻撃値	25
ゲージ増加量	空0/防1/当1
ヒット効果	上吹き飛びダウン
ガード方向	立、屈

0/60秒 20 40 60 80 100 120 140 160

10 7 17 42 21

18



ダラン

BLAIR DAME

ブレア
デイム





ヨーロッパの富豪の娘がいた。
幼少のころから英才教育の一環として学んだ格闘術において、
彼女の技は教官をもしのぐところまで達していた。
しかし、心の優しい彼女は争いを好まず、
趣味のうちの１つ……という感じで技の修練を行なっていた。
ある日、彼女の友人から旅行の誘いが舞い込んだ。
「世界をぐるりと回らない？」
軽い気持ちで彼女は、旅行に出かけることにした。
友人の真意を知らずに……
最初の目的地はスペインらしい。
友人とはそこで合流する予定になっている。
彼女の腕前を知っているのに、なぜか彼女の母親は
旅行中にボディガードをつけたらどうかとすすめた。
気のよい彼女は快く母親の申し出を受け入れる。
楽しい旅行になりそうね……と。

WIN 1





▲右手で左腕を持ち、左手をブラブラさせて「ぶざまなこと」とつぶやく。闘いのときは性格が変わるのか、やけに挑発的だ

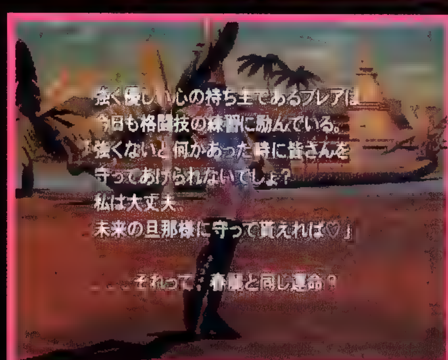
WIN 2





▲側転→右うしろ回し蹴りのあと、左手を腰に、右手を頭にそえる。セリフは「あら、もう終わりなの？」





ブレア

弱パンチ / 中パンチ / 強パンチ

立ち

弱パンチ：掌打(しょうだ)

4 | 4 | 6



攻撃値 …………3
キャンセル …………○
ゲージ増加量 …空1/防2/当3
ヒット効果 …… のけぞり
ガード方向 ………立、屈

中パンチ：肘打(ちゅうだ)

8 | 3 | 14



攻撃値 …………15
キャンセル …………×
ゲージ増加量 …空2/防4/当6
ヒット効果 …… のけぞり
ガード方向 ………立、屈

強パンチ：裏拳(うらけん)

11 | 3 | 23



攻撃値 …………25
キャンセル …………×
ゲージ増加量 …空2/防6/当10
ヒット効果 …… のけぞり
ガード方向 ………立、屈

しゃがみ

弱パンチ：ジャブ

5 | 4 | 4



攻撃値 …………3
キャンセル …………○
ゲージ増加量 …空1/防2/当3
ヒット効果 …… のけぞり
ガード方向 ………立、屈

中パンチ：ストレート

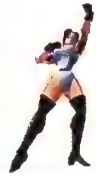
6 | 5 | 6



攻撃値 …………15
キャンセル …………○
ゲージ増加量 …空2/防4/当6
ヒット効果 …… のけぞり
ガード方向 ………立、屈

強パンチ：アッパー

7 | 5 | 19



攻撃値 …………25
キャンセル …………○
ゲージ増加量 …空2/防6/当10
ヒット効果 …… のけぞり
ガード方向 ………立、屈

ジャンプ

弱パンチ：ビューネジャブ

4 | 18



攻撃値 …………10
キャンセル …………×
ゲージ増加量 …空1/防2/当3
ヒット効果 …… のけぞり
ガード方向 …………立

中パンチ：ビューネストレート

5 | 14



攻撃値 …………15
キャンセル …………×
ゲージ増加量 …空2/防4/当6
ヒット効果 …… のけぞり
ガード方向 …………立

強パンチ：ビューネストレート

5 | 11



攻撃値 …………25
キャンセル …………×
ゲージ増加量 …空2/防6/当10
ヒット効果 …… のけぞり
ガード方向 …………立

特殊技

手刀(てがたな)　➡＋中Ⓟ

10 | 7 | 17



攻撃値 …………15
キャンセル …………×
ゲージ増加量 …空2/防4/当6
ヒット効果 …… のけぞり
ガード方向 ………立、屈

踏み込んでの逆水平チョップ。射程距離はそれほど長くなく、攻撃後のスキも大きい。ただし、攻撃を当てたあとのスーパーキャンセルが可能だ。

特殊技

ステップサイドキック　➡＋中Ⓚ

11 | 3 | 29



攻撃値 …………15
キャンセル …………×
ゲージ増加量 …空2/防4/当6
ヒット効果 …… のけぞり
ガード方向 ………立、屈

踏み込んでの横蹴り。射程距離は立ち中Ⓚより少し長い程度。➡＋中Ⓟと同じく、攻撃を当てたあとはスーパーキャンセル可能だが、攻撃後のスキが大きい。

Ⓟ通常投げ

ネックスルー　相手の近くで⬅or➡＋中or強Ⓟ



攻撃値 …………30
ゲージ増加量 …………4
投げ間合い …………224

相手の首に腕をかけ、腰を突き上げるようにして浮かせて地面に倒す。投げたあとは、お互いの左右位置が入れ替わる。すぐに相手は起き上がってくるが、自分が行動可能となった直後にしゃがみ中Ⓚを出せば、ちょうど相手の起き上がりに重ねることができる。

弱キック

ハイサイドキック
5 | 5 | 11



攻撃値……10
キャンセル……○
ゲージ増加量……空1/防2/当3
ヒット効果……のけぞり
ガード方向……立、屈

ローキック
5 | 5 | 5



攻撃値……3
キャンセル……○
ゲージ増加量……空1/防2/当3
ヒット効果……のけぞり
ガード方向……屈

ライトキック
4 | 18



攻撃値……10
キャンセル……×
ゲージ増加量……空1/防2/当3
ヒット効果……のけぞり
ガード方向……立

中キック

ミドルキック
6 | 6 | 17



攻撃値……15
キャンセル……○
ゲージ増加量……空2/防4/当6
ヒット効果……のけぞり
ガード方向……立、屈

ローサイドキック
6 | 7 | 9



攻撃値……15
キャンセル……○
ゲージ増加量……空2/防4/当6
ヒット効果……のけぞり
ガード方向……屈

ライトキック
4 | 14



攻撃値……15
キャンセル……×
ゲージ増加量……空2/防4/当6
ヒット効果……のけぞり
ガード方向……立

強キック

ローリングミドルキック
12 | 8 | 13



攻撃値……25
キャンセル……×
ゲージ増加量……空2/防6/当10
ヒット効果……のけぞり
ガード方向……立、屈

ローリングキック
10 | 5 | 18



攻撃値……25
キャンセル……×
ゲージ増加量……空2/防6/当10
ヒット効果……転倒
ガード方向……屈

ブレアキック
7 | 8



攻撃値……25
キャンセル……×
ゲージ増加量……空2/防6/当10
ヒット効果……のけぞり
ガード方向……立

立ち
しゃがみ
ジャンプ

Ⓚ通常投げ

掴み膝キック

相手の近くで⬅or➡＋中or強Ⓚ







攻撃値……1発につき6（最後のみ15）
ゲージ増加量……4
投げ間合い……224

相手の顔面にヒザ蹴りを数発打ち込んだのち、跳びヒザ蹴りで吹き飛ばす。レバーを左右に振りつつボタンを連打することで、ヒザ蹴りの回数を増やすことが可能。投げ動作終了後、前進してから跳び込むと、相手の起き上がりにめくりジャンプ中Ⓚを重ねられる。

ガードブレイク

トリックキック
27 | 7 | 23

同じ強さのⓅⓀ同時押し







攻撃値……15
キャンセル……×
ゲージ増加量……0
ヒット効果……よろめき（よろめき中はダウン）
ガード方向……ガード不能

間合いをつめながら相手に背を向け、右足のカカトを突き上げる。人をおちょくった動作のわりに、射程距離はそこそこ長く（しゃがみ強Ⓚと同じくらい）、ラウンド開始時の間合いからでも相手に届く。技の動作速度は、ガードブレイクのなかでは平均レベル。

ブレア

必殺技 シュートアッパー

➡⬇⬊+Ⓟ

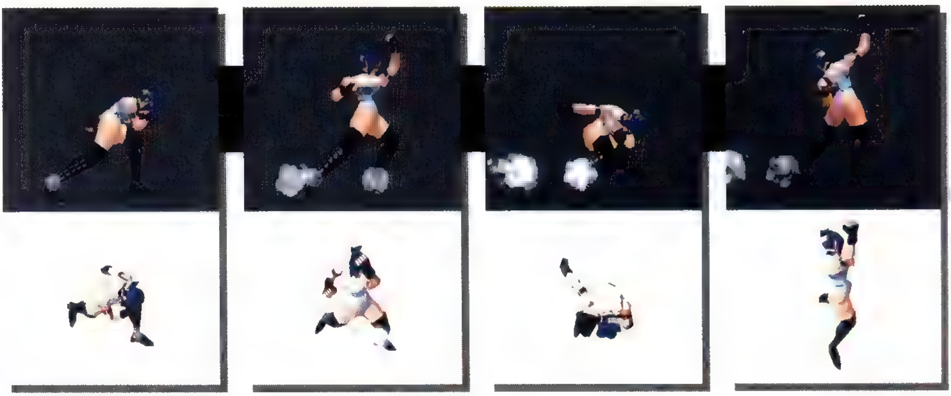


前方へ踏み込みつつ、左→右と連続してアッパーをふるう。一見すると対空技だが無敵時間は存在せず、相手の攻撃にツブされやすい。踏み込む距離が弱中強でちがい、弱はあまり踏み込まないが、強はかなり踏み込んで攻撃をくり出す。ガードされた場合のスキは小さめ。

	弱	中	強
攻撃値	20+15		
ゲージ増加量	空6/防7+2/当8+4		
ヒット効果	吹き飛びダウン		
ガード方向	立、屈		

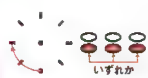
0/60秒 20 40 60 80 100 120

弱	12	7	19	5	26
中	12	7	19	5	26
強	12	7	19	5	26



必殺技 シュートキック

⬇⬋⬅+Ⓚ
(3回まで連続入力可)



まずは蹴りを3発はなち、蹴りが出た直後につづけてコマンド入力すれば、4発目、そして5発目の蹴りを出す。5発目の蹴りは、弱と中なら3発目と同じ動作で、強のみ高く蹴り上げる。ガードされた場合、1～2発目以外は、攻撃の合間に相手が行動できるスキがある。



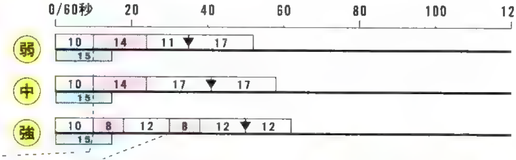
必殺技 ライトニングニー

➡⬇⬊+Ⓚ

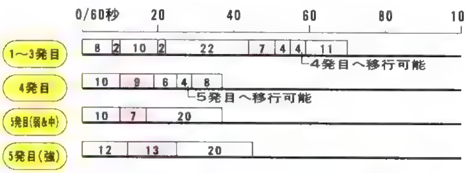


全身無敵の時間をともなう跳びヒザ蹴り。強で出した場合は、右跳びヒザ蹴りのあと左足で蹴り上げるコンビネーションになる。出ぎわは足元に攻撃判定があるので、地上の相手にも当たるが、攻撃判定の出現が遅く、とっさの対空迎撃やカウンターとしては有効でない。

	弱	中	強
攻撃値	30	30	20+10
ゲージ増加量	空8/防11/当14	空8/防11/当14	空8/防11/当14+6
ヒット効果	吹き飛びダウン		
ガード方向	立、屈		







	弱	中	強
攻撃値	10+6+10+10+10		
ゲージ増加量	空6/防7+1×4/当8+2+2+0+0		
ヒット効果	のけぞり(最後は吹き飛びダウン)		
ガード方向	立、屈(1発目は屈)		



必殺技 スライディングアロー

⬇⬋➡+Ⓚ



前方へスベり込む。立っている相手にヒットした場合のみ、相手の足をはさみ込み、ひねって転倒させる。スベる距離は弱が短く、逆に強が長い。ガードされたときのスキは、攻撃判定出現時間の残りに比例する（出ぎわを当てた場合は大きく、終わりぎわならスキがない）。

	弱	中	強
攻撃値	3+25		
ゲージ増加量	空5/防7/当10		
ヒット効果	のけぞり（+投げ）		
ガード方向	屈		

0/60秒			
弱	10	11	21
中	10	15	21
強	10	20	25



スーパーコンボ スピンサイドシュート

⬇⬋➡⬇⬋➡+Ⓚ

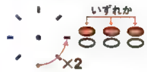


跳ね上がっての側転蹴りから、うしろ回し蹴り→あびせ蹴りのコンビネーション。さらに、あびせ蹴りが地上の相手にヒットした場合は、相手の足をとらえて関節技をかける。側転の途中まで全身無敵。なお、側転蹴りは通常2ヒットするが、たまに4ヒットする場合がある。



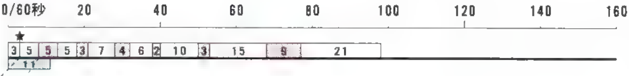
スーパーコンボ ミラージュコンボキック

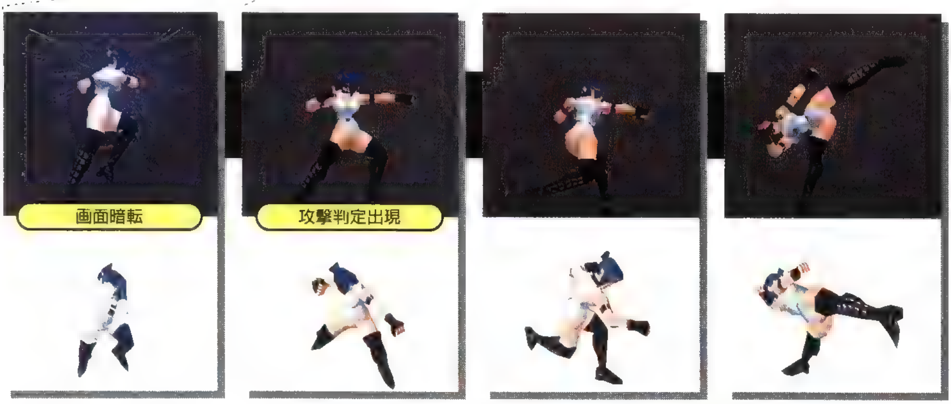
⬇⬊➡⬇⬊➡+Ⓟ

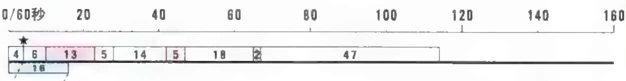


前進しながらの左右パンチ連打から、左足１本で回し蹴りを2連発し、食らった相手を吹き飛ばす。攻撃判定が出るまで全身無敵。ガードされた場合、5発目～6発目のあいだに60分の１秒だけ、相手が行動可能なスキができる。攻撃後のスキは小さく、反撃されにくい。

攻撃値	10×5+15
ゲージ増加量	空0/防1×6/当0+1+0+1+0+0
ヒット効果	のけぞり(最後はきりもみダウン)
ガード方向	立、屈







攻撃値	10×(4～6)+25
ゲージ増加量	空0/防1×(4～6)/当0+1+(0+1+)0×3
ヒット効果	のけぞり(最後は投げ)
ガード方向	立、屈



VEGA
ベガ





タイランド
（タイリー）



世界を手中に治めようともくろむ魔人がいた。
その男が、“サイコパワー”を手にしたとき、
世界の命運は決まった。
秘密結社シャドルーの総裁、ベガ。
“サイコパワー”をもって、邪悪に満ちた理想郷を築きあげようとする。
「悪こそが絶対！
　さあ、我がもとへくるがよい……
　私とともに、新たなる世界を！」
彼の眼前に、生きとし生けるすべての者がひれふす日は近い……。





WIN 1



▲ニヤリと笑みを浮かべながら、親指で首をかっ切る動作を行ない「ここがキサマの墓場だ！」（もしくは、「フ、ぬるいワ！」）

WIN 2



▲回転しつつ宙へと浮かび上がり、腕を組んで直立する。セリフは、「絶望にうなれい！」か「フ、ぬるいワ！」のどちらかだ



立ち

弱パンチ：サイコジャブ

3 3 8



攻撃値……3
キャンセル……○
ゲージ増加量……空1/防2/当3
ヒット効果……のけぞり
ガード方向……立、屈

中パンチ：サイコストレート

8 6 17



攻撃値……25
キャンセル……×
ゲージ増加量……空2/防4/当6
ヒット効果……のけぞり
ガード方向……立、屈

強パンチ：サイコアッパー

8 7 19



攻撃値……35
キャンセル……×
ゲージ増加量……空2/防6/当10
ヒット効果……のけぞり
ガード方向……立、屈

しゃがみ

弱パンチ：ローサイコジャブ

5 5 3



攻撃値……3
キャンセル……○
ゲージ増加量……空1/防2/当3
ヒット効果……のけぞり
ガード方向……立、屈

中パンチ：バーニングストレート

6 6 5



攻撃値……25
キャンセル……○
ゲージ増加量……空2/防4/当6
ヒット効果……のけぞり
ガード方向……立、屈

強パンチ：バーニングアッパー

6 9 17



攻撃値……35
キャンセル……○
ゲージ増加量……空2/防6/当10
ヒット効果……のけぞり
ガード方向……立、屈

ジャンプ

弱パンチ：デスフィスト

4 18



攻撃値……10
キャンセル……×
ゲージ増加量……空1/防2/当3
ヒット効果……のけぞり
ガード方向……立

中パンチ：デスナックル

5 14



攻撃値……20
キャンセル……×
ゲージ増加量……空2/防4/当6
ヒット効果……のけぞり
ガード方向……立

強パンチ：デスナックル

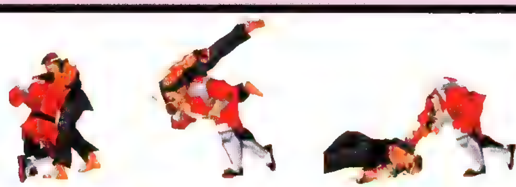
5 11



攻撃値……30
キャンセル……×
ゲージ増加量……空2/防6/当10
ヒット効果……のけぞり
ガード方向……立

通常投げ

デッドリースルー



攻撃値……35
ゲージ増加量……4
投げ間合い……256

相手の右腕をつかんですばやくフトコロへもぐり込み、背中にかついで地面へ投げつける。技の動作はリュウやケンのⓅ通常投げに似ているが、つかむ腕が左右逆で、地面へたたきつけるときの動作も少しちがう。このあとは、お互いの左右位置が入れ替わる。

通常投げ

デススルー



攻撃値……6+6+10+10
ゲージ増加量……8
投げ間合い……256

右足で相手の足を払い、左足で背中を突き上げて、しばらく宙にかかげたのち、地面へたたきつける。デッドリースルーよりダメージが低く、投げたあと間合いも離れるかわりに、地面へたたきつけられた直後の相手に食らい判定がある（＝追撃可能）のが特徴。

弱キック / 中キック / 強キック

立ち

ヘルローキック
5 | 5 | 7



攻撃値…………10
キャンセル…………○
ゲージ増加量…空1/防2/当3
ヒット効果……のけぞり
ガード方向………立、屈

デスミドルキック
6 | 7 | 15



攻撃値…………25
キャンセル…………○
ゲージ増加量…空2/防4/当6
ヒット効果……のけぞり
ガード方向………立、屈

シャドーハイキック
8 | 8 | 22



攻撃値…………35
キャンセル…………×
ゲージ増加量…空2/防6/当10
ヒット効果……のけぞり
ガード方向………立、屈

しゃがみ

デス　ワン
5 | 5 | 5



攻撃値…………10
キャンセル…………○
ゲージ増加量…空1/防2/当3
ヒット効果……のけぞり
ガード方向…………屈

デス　ツー
6 | 7 | 10



攻撃値…………25
キャンセル…………○
ゲージ増加量…空2/防4/当6
ヒット効果……のけぞり
ガード方向…………屈

ホバーキック
9 | 12 | 18



攻撃値…………35
キャンセル…………×
ゲージ増加量…空2/防6/当10
ヒット効果…………転倒
ガード方向…………屈

ジャンプ

ニーミサイル
5 | 18



攻撃値…………10
キャンセル…………×
ゲージ増加量…空1/防2/当3
ヒット効果……のけぞり
ガード方向…………立

トマホークキック
4 | 14



攻撃値…………20
キャンセル…………×
ゲージ増加量…空2/防4/当6
ヒット効果……のけぞり
ガード方向…………立

トマホークキック
4 | 11



攻撃値…………30
キャンセル…………×
ゲージ増加量…空2/防6/当10
ヒット効果……のけぞり
ガード方向…………立

ガードブレイク

サイキッククラッシュ
27 | 8 | 35



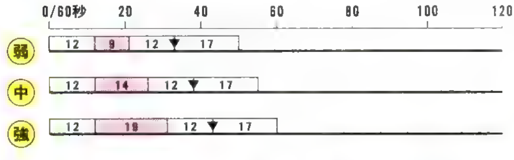
攻撃値…………20
ゲージ増加量…………4
ヒット効果……よろめき（よろめき中はダウン）
ガード方向……ガード不能

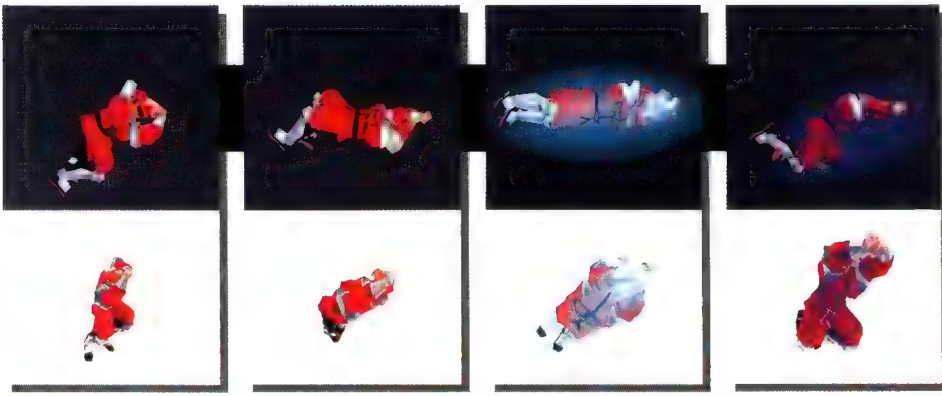
低空を飛行していき、体を回転させながら蹴りつける。動作速度は普通レベルだが、その射程距離は、ガードブレイクのなかでダントツのトップ。攻撃判定が消えたあとは、すぐに着地しているように見えるが、実際には動作終了まで空中判定となっている。

必殺技 サイコクラッシャー

全身をサイコパワーでつつみ込み、前方へ回転飛行していく。弱中強の順で、飛行時間および飛行距離が増加。ヒット数は1発だけだが、ガードされた場合は、相手を貫通しながら体力を2回ケズることができる（相手が画面端にいた場合は、強にかぎり3回ケズる）。

	弱	中	強
攻撃値	35		
ゲージ増加量	空4/防6+2/当9	空4/防6+2/当9	空4/防6+2+2/当9
ヒット効果	吹き飛びダウン		
ガード方向	立、屈		

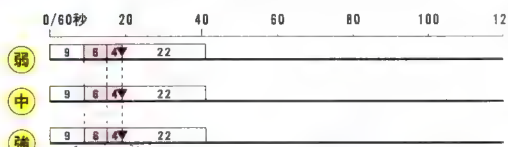




必殺技 ダブルニープレス

前方へ跳ねて宙返りし、ツマ先を右→左と連続して振りおろす。宙へ跳ねた直後から、足先に攻撃判定が出現しているのが特徴。動作速度がかなり高速で、攻撃後に少しスキがあるものの、攻撃が当たれば（ヒット、ガード問わず）、相手より先に行動可能となる。

	弱	中	強
攻撃値	20+6		
ゲージ増加量	空4/防5+1/当7+2		
ヒット効果	のけぞり		
ガード方向	立、屈		



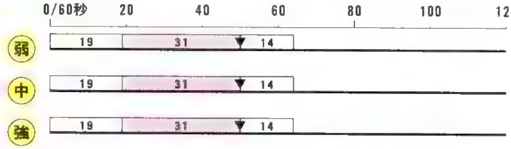


※ベガはCPU専用キャラなので
必殺技のコマンドはありません

必殺技 ヘッドプレス

相手の頭上めがけて高速で跳んでいき、サイコパワーを込めた両足で踏みつける。攻撃が当たったあとは、後方（または前方）へ跳ね上がったのち、降下する。降下中は、空中制御により落下する角度を変えられるほか、サマーソルトスカルダイバーを使用可能。

	弱	中	強
攻撃値	15		
ゲージ増加量	空4/防5/当5		
ヒット効果	のけぞり		
ガード方向	立		

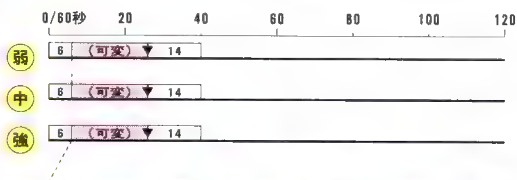




必殺技 サマーソルトスカルダイバー

ヘッドプレスで相手を踏んだあとのみ使用可能の技。サイコパワーを込めた両手を前方へ突き出して、急降下していく。動作速度が速く、降下角度を制御可能で、着地時のスキもない。余談だが、攻撃ポーズは『ストII』シリーズに準じている。弱中強の性能差はないようだ。

	弱	中	強
攻撃値	25		
ゲージ増加量	空0/防2/当5		
ヒット効果	のけぞり		
ガード方向	立		

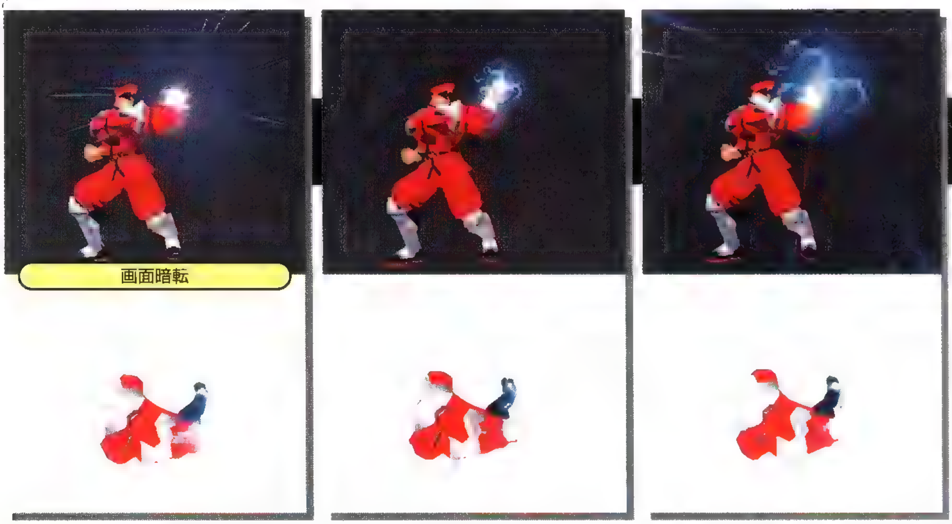




ベガ

スーパーコンボ サイコキャノン

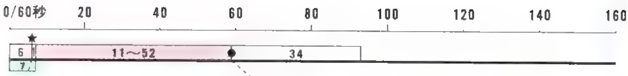
かかげた左手にサイコパワーをタメたのち、前方へ飛ばす。タメている時間に比例して光弾の大きさとヒット数が増加するところは、ほくとの気鎌射と同じ仕組みだが、タメているときに相手がふれても、強制発射されない点が異なる。全身無敵の時間は、画面暗転終了まで。



スーパーコンボ ニープレスナイトメア

ダブルニープレス2連発から、宙返りしながらの蹴り上げ→宙に浮かんで前蹴り2発＋ドロップキックをたたき込む。攻撃判定が出るまで全身無敵。ガードされた場合、最後のドロップキックが空振りやすい。空振りすると、降下してから行動可能になるまでにスキができる。



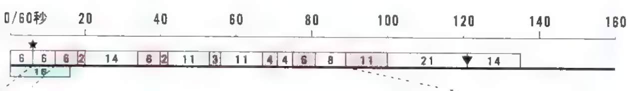


	タメ	弾
攻撃値	6×(1～7)	30+6×(3～8)+15
ゲージ増加量	空4/防1×(1～7) /当0	空0/防1×(5～10) /当5+0×(4～9)
ヒット効果	のけぞり	のけぞり (最後はきりもみダウン)
ガード方向	立、屈	



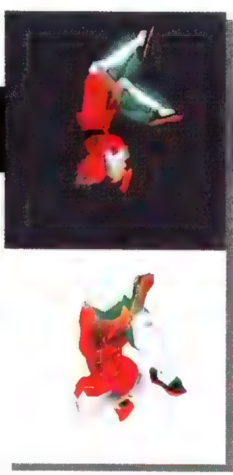






攻撃値	10×8
ゲージ増加量	空0/防1×8/当0+1+0+1+0+1+0+0
ヒット効果	のけぞり(最後はきりもみダウン)
ガード方向	立、屈







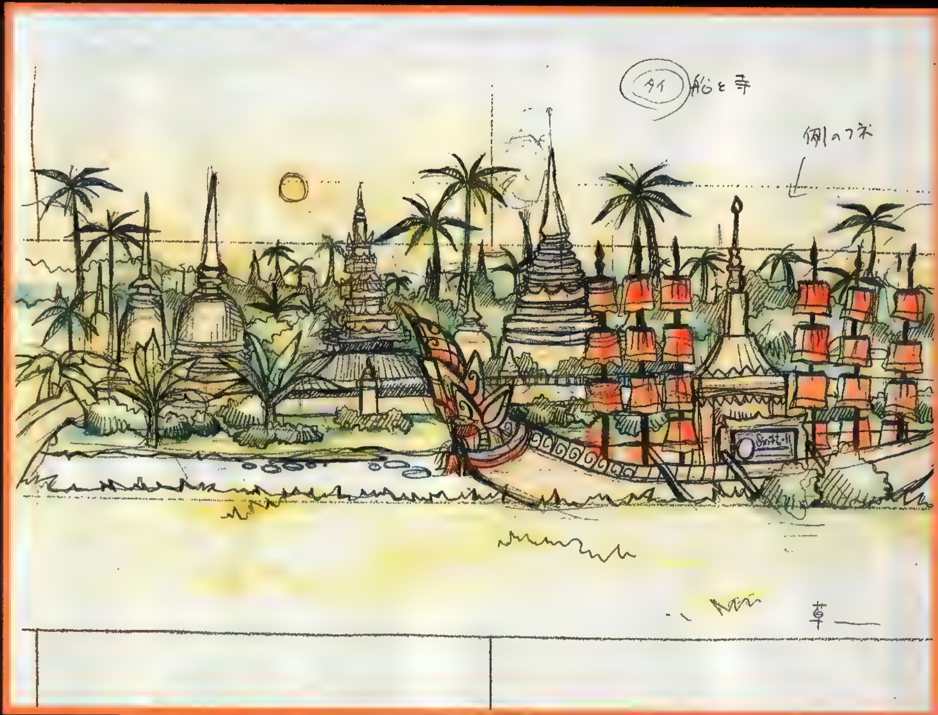


GOUKI

豪鬼



“強さ”に憑かれた男がいた。
格闘家なら誰しもきわめたいと願う、“真の強さ”。
豪鬼も、それを心底欲してやまない１人だ。
最強を求めるあまり、ついに彼は禁断の波動に目覚めてしまう。
「最強とは殺意、殺意こそ強さの源！」
見い出した“真実”は、豪鬼を無敵の格闘家へと押し上げた。
だが、負の力に満ちた拳は、彼を狂気に追いやった。
豪鬼は師匠を手にかけ、人々の前から姿を消してしまったのだ。
その後の闘いにおいても、無敗を誇る豪鬼。
しかし――。
「我が往く道の、なんと荒寥なことか。
誰一人、我を満たすものはおらぬ……」
殺意の拳は勝利と引きかえに、豪鬼から“生きる意味”を奪いつづけるのであった。

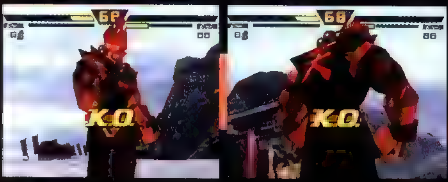


WIN 1



▲右足で地面を力強く踏みしめ、腰を落として身がまえたあと、うなり声を上げながら全身をはげしくふるわせる

WIN 2



▲低い声で「ぬしでは役不足だ」（または「おのれの力も見切れぬか？」）とつぶやく。背中には、「天」の文字が浮かび上がる



弱パンチ / 中パンチ / 強パンチ

立ち

弱パンチ：ジャブ
3	4	7



攻撃値……3（CPU豪鬼は8）
キャンセル……○
ゲージ増加量……空1/防2/当3
ヒット効果……のけぞり
ガード方向……立、屈

中パンチ：アッパー
7	7	12



攻撃値……20（CPU豪鬼は29）
キャンセル……○
ゲージ増加量……空2/防4/当6
ヒット効果……のけぞり
ガード方向……立、屈

強パンチ：正拳突き（せいけんづき）
9	5	18



攻撃値……30（CPU豪鬼は39）
キャンセル……×
ゲージ増加量……空2/防6/当10
ヒット効果……のけぞり
ガード方向……立、屈

しゃがみ

弱パンチ：ジャブ
5	5	3



攻撃値……3（CPU豪鬼は8）
キャンセル……○
ゲージ増加量……空1/防2/当3
ヒット効果……のけぞり
ガード方向……立、屈

中パンチ：ストレート
6	6	5



攻撃値……20（CPU豪鬼は29）
キャンセル……○
ゲージ増加量……空2/防4/当6
ヒット効果……のけぞり
ガード方向……立、屈

強パンチ：突き上げアッパー
7	5	19



攻撃値……30（CPU豪鬼は39）
キャンセル……○
ゲージ増加量……空2/防6/当10
ヒット効果……のけぞり
ガード方向……立、屈

ジャンプ

弱パンチ：ジャブ
4	18



攻撃値……10（CPU豪鬼は15）
キャンセル……○
ゲージ増加量……空1/防2/当3
ヒット効果……のけぞり
ガード方向……立

中パンチ：ストレート
5	14



攻撃値……15（CPU豪鬼は21）
キャンセル……○
ゲージ増加量……空2/防4/当6
ヒット効果……のけぞり
ガード方向……立

強パンチ：ストレート
5	11



攻撃値……25（CPU豪鬼は34）
キャンセル……○
ゲージ増加量……空2/防6/当10
ヒット効果……のけぞり
ガード方向……立

特殊技

前方転身（せんぽうてんしん） ⬇⬋⬅＋Ⓟ

32～36※

※弱は32/60秒、中は34/60秒、強は36/60秒



攻撃値……―
キャンセル……×
ゲージ増加量……○
ヒット効果……―
ガード方向……―

体を丸めて前方へ転がる。動作中は相手をスリ抜けて背後へ回ることができる（相手が画面端にいた場合は不可）。性能は、ケンの前方転身と変わらない。

特殊技

旋風脚（せんぷうきゃく） ➡＋中Ⓚ

17	6	14



攻撃値……20（CPU豪鬼は29）
キャンセル……×
ゲージ増加量……空2/防4/当6
ヒット効果……のけぞり
ガード方向……立、屈

体を横回転させつつ、前方へ踏み込んで横蹴り。技の性能はリュウの➡＋中Ⓚとまったく同じで、攻撃判定出現後の動作は瞬獄殺でのみキャンセル可能。

特殊技

天魔空刃脚（てんまくうじんきゃく） 空中で⬇＋中Ⓚ

11	（可変）▼	2



攻撃値……15（CPU豪鬼は21）
キャンセル……×
ゲージ増加量……空2/防4/当6
ヒット効果……のけぞり
ガード方向……立、屈

蹴りをかまえて斜めに降下する。斬空波動拳や竜巻斬空脚にキャンセルをかけて出せるのが特徴。攻撃が出た直後までは、スーパーキャンセルも可能だ。

Ⓟ通常投げ

背負い投げ 相手の近くで⬅or➡＋中or強Ⓟ



攻撃値……30（CPU豪鬼は39）
ゲージ増加量……4
投げ間合い……256

相手の片腕を引っぱると同時にフトコロへもぐり込み、背中にかかえて地面へたたきつける。技の性能は、リュウのⓅ通常投げとまったく同じ。

弱キック	中キック	強キック

立ち

ローキック

5	6	6



攻撃値
…………10
（CPU豪鬼は18）
キャンセル
…………○
ゲージ増加量
…空1/防2/当3
ヒット効果
……のけぞり
ガード方向
…………立、屈

ハイキック

8	6	19



攻撃値
…………20
（CPU豪鬼は29）
キャンセル
…………×
ゲージ増加量
…空2/防4/当6
ヒット効果
……のけぞり
ガード方向
…………立、屈

回し蹴り

11	7	15



攻撃値
…………30
（CPU豪鬼は39）
キャンセル
…………×
ゲージ増加量
…空2/防6/当10
ヒット効果
……のけぞり
ガード方向
…………立、屈

しゃがみ

しゃがみローキック

5	5	5



攻撃値
…………3
（CPU豪鬼は8）
キャンセル
…………○
ゲージ増加量
…空1/防2/当3
ヒット効果
……のけぞり
ガード方向
…………屈

しゃがみキック

6	5	11



攻撃値
…………20
（CPU豪鬼は29）
キャンセル
…………○
ゲージ増加量
…空2/防4/当6
ヒット効果
……のけぞり
ガード方向
…………屈

回転足払い

7	5	22



攻撃値
…………30
（CPU豪鬼は39）
キャンセル
…………○
ゲージ増加量
…空2/防6/当10
ヒット効果
…………転倒
ガード方向
…………屈

ジャンプ

跳び膝蹴り（とびひざげり）

5	18



攻撃値
…………10
（CPU豪鬼は18）
キャンセル
…………○
ゲージ増加量
…空1/防2/当3
ヒット効果
……のけぞり
ガード方向
…………立

跳び蹴り（とびげり）

4	14



攻撃値
…………15
（CPU豪鬼は21）
キャンセル
…………○
ゲージ増加量
…空2/防4/当6
ヒット効果
……のけぞり
ガード方向
…………立

跳び足刀（とびそくとう）

7	11



攻撃値
…………25
（CPU豪鬼は34）
キャンセル
…………○
ゲージ増加量
…空2/防6/当10
ヒット効果
……のけぞり
ガード方向
…………立

中Ⓚ通常投げ

巴投げ（ともえなげ）

相手の近くで
⬅or➡＋中Ⓚ



攻撃値
…………30
（COM豪鬼は39）
ゲージ増加量
…………4
投げ間合い
…………256

中Ⓚボタン限定の通常投げ。腰を落として相手を引っぱり込み、片足で胴体を突き上げて後方へほうり投げる。技の性能は、リュウのⓀ通常投げと同じだ。

強Ⓚ通常投げ

地獄車（じごくぐるま）

相手の近くで
⬅or➡＋強Ⓚ



攻撃値
…………30
（COM豪鬼は39）
ゲージ増加量
…………4
投げ間合い
…………256

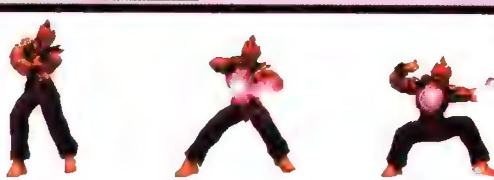
こちらは、強Ⓚで相手をつかんだときの通常投げ。相手を引き込んで後方へ転がっていったのち、ほうり投げる。技の性能は、ケンのⓀ通常投げと同じ。

ガードブレイク

豪破拳（ごうはけん）

30	11	21

同じ強さのⓅⓀ同時

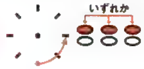


攻撃値
…………20
（CPU豪鬼は29）
キャンセル
…………×
ゲージ増加量
…………○
ヒット効果
……よろめき
（よろめき中はダウン）
ガード方向
……ガード不能

ゆっくりと体を後方へ引いたあと、左手の掌底を突き出して高速で踏み込む。攻撃判定が出現するのは遅いが、攻撃時の移動速度がかなり速いため、奇襲効果が高い。攻撃の射程距離は、しゃがみ強Ⓚより少し長い（ガードブレイクの なかでは長い部類に入る）。

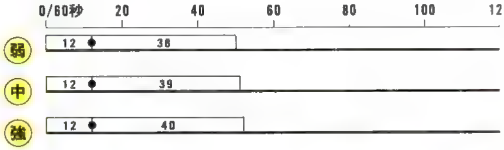
必殺技 豪波動拳(ごうはどうけん)

↓↘→+Ⓟ



ねり上げた気を両手に集め、前方へ突き出して、紫色にかがやく気弾をはなつ。技の動作速度や気弾の性能、弱中強のちがいは、リュウの波動拳とまったく同じだ。CPU豪鬼の場合は、気弾の攻撃値が高く、弾発射後のスキも60分の3秒短くなっている。

	弱	中	強
攻撃値	20(CPU豪鬼は29)		
ゲージ増加量	空4/防6/当9		
ヒット効果	のけぞり		
ガード方向	立、屈		





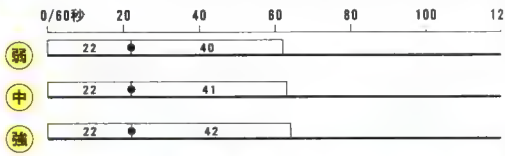
必殺技 灼熱波動拳(しゃくねつはどうけん)

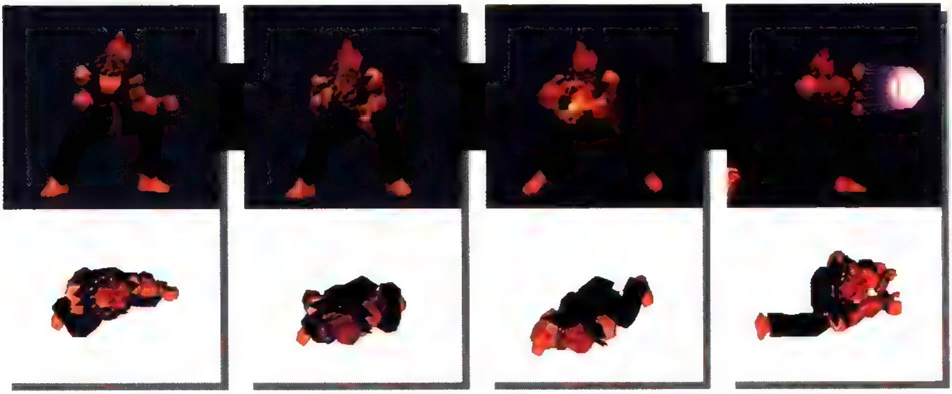
→↘↓↙←+Ⓟ



腰を落として気をねり上げたのち、両手に集めて、赤熱する波動拳を撃つ。弾発射までの動作が豪波動拳より遅いかわりに、気弾はダウン効果つきで、さらに3ヒットする（ただし、飛び道具にぶつけると１発で消える)。CPU豪鬼の場合、技の動作速度は同じで攻撃値が高い。

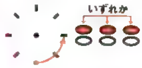
	弱	中	強
攻撃値	15+6+6(CPU豪鬼は21+11+11)		
ゲージ増加量	空6/防8+1+1/当11+0+0		
ヒット効果	吹き飛びダウン		
ガード方向	立、屈		





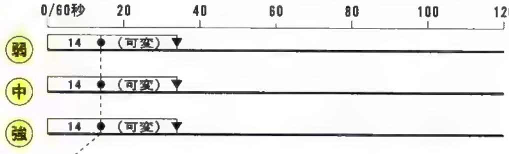
必殺技 斬空波動拳(ざんくうはどうけん)

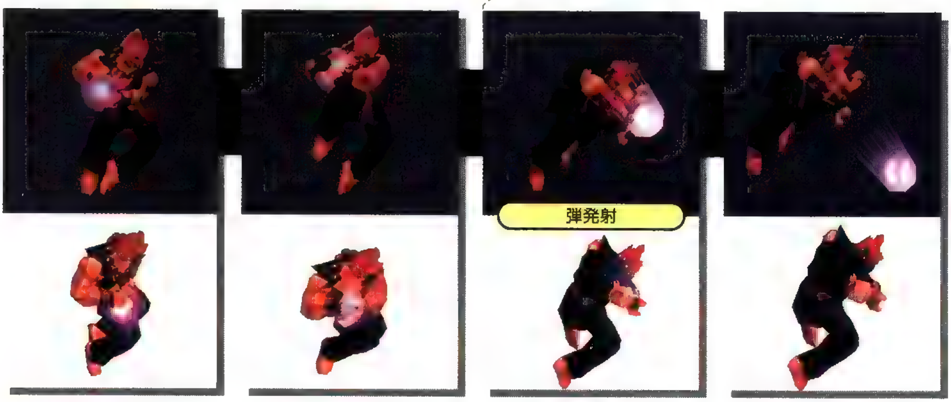
空中で⬇⬋⬅+Ⓟ



斜め下へ気弾をはなつ。弾発射後は反動で浮き（このときに⬇+中Ⓚを入力すれば、特殊技の天魔空刃脚を出せる）、落下する。弱中強で気弾の角度が少しだけちがい、弱はほぼ真下へ、強は斜め下へ飛んでいく。CPU豪鬼の場合、技の動作速度は同じで攻撃値が高い。

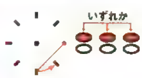
	弱	中	強
攻撃値	15(CPU豪鬼は21)		
ゲージ増加量	空4/防6/当9		
ヒット効果	のけぞり		
ガード方向	立、屈		





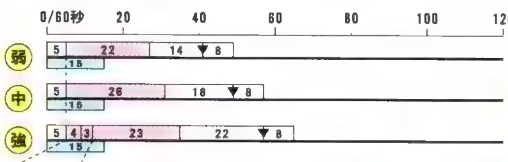
必殺技 豪昇龍拳(ごうしょうりゅうけん)

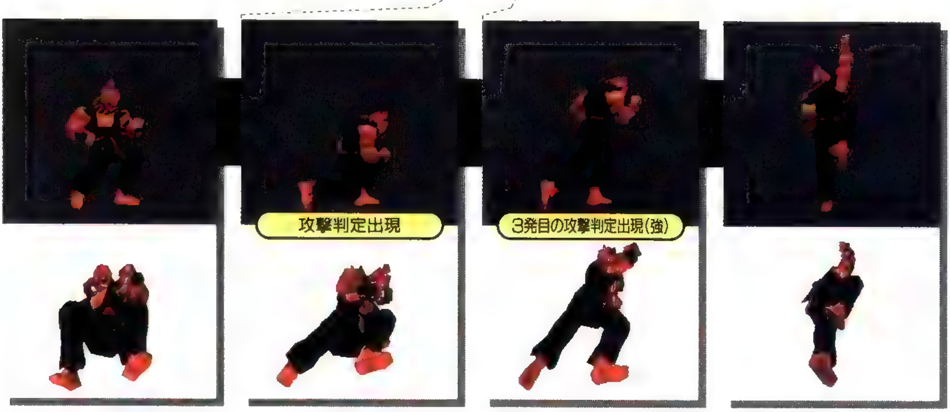
➡⬇⬊+Ⓟ



前かがみの姿勢からアッパーをはなち、宙へ跳び上がる。跳び上がった直後まで全身無敵。技の性能は、強が3ヒットすることをのぞけば、リュウの昇龍拳と共通になっている。CPU豪鬼の場合、攻撃値が高いうえ、着地したあとのスキがわずか60分の1秒しかない。

	弱	中	強
攻撃値	30、15 (CPU豪鬼は39、21)	30、15 (CPU豪鬼は39、21)	30+10+6 (CPU豪鬼は39+16+11)
ゲージ増加量	空10/防12/当14	空10/防12/当14	空10/防12+1+1 /当14+1+1
ヒット効果	吹き飛びダウン		
ガード方向	立、屈		





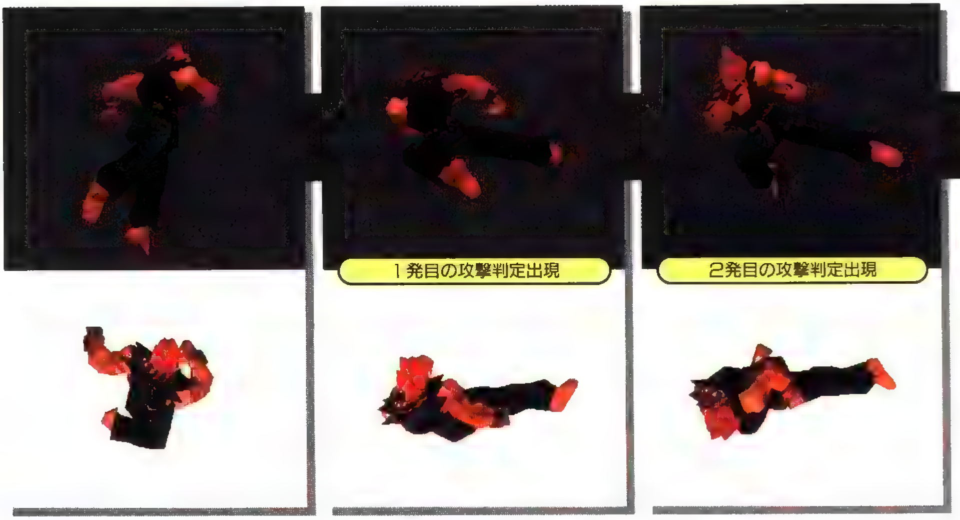
豪鬼

必殺技 竜巻斬空脚(たつまきざんくうきゃく)

↓↙←+Ⓚ
(4回まで連続入力可)



宙を進みながら回し蹴りを連発する。竜巻旋風脚との大きなちがいは、4発目の蹴りをヒットさせると、相手の食らい判定が地面に落ちるまで残る点だ（1～3発目では、落下途中に相手の食らい判定がなくなる）。CPU豪鬼の場合、技の動作速度は同じで攻撃値が高い。



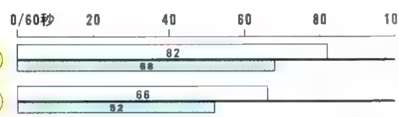
特殊移動 阿修羅閃空(あしゅらせんくう)

右前方へ長距離移動：→↓↘+Ⓟ　左前方へ短距離移動：→↓↘+Ⓚ
左後方へ長距離移動：←↓↙+Ⓟ　右後方へ短距離移動：←↓↙+Ⓚ



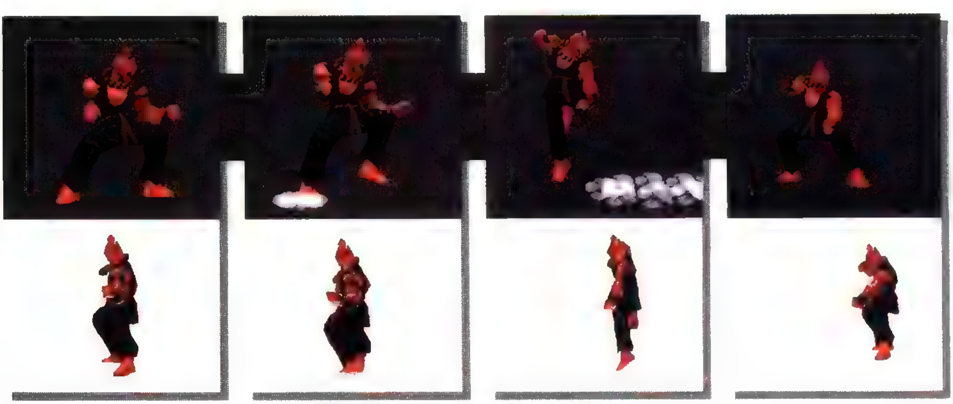
身がまえたのち、斜め前方（斜め後方）へ曲線軌道を描いてスベるように移動する。動作途中まで全身無敵。距離をはかれば相手の背中側へまわることもできるが、画面端にいる相手の背後へはまわり込めない。CPU豪鬼の場合、動作開始から終了まで全身無敵となる。

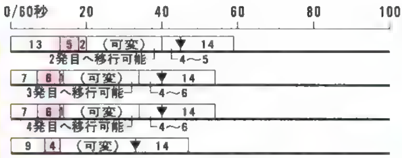
攻撃値	—
ゲージ増加量	0
ヒット効果	—
ガード方向	—



長距離(Ⓟ)


短距離(Ⓚ)



	弱	中	強
攻撃値	10+6+6+6(CPU豪鬼は16+11+11+11)	10+6+10+6(CPU豪鬼は16+11+16+11)	10+10+6+6(CPU豪鬼は16+16+11+11)
ゲージ増加量	空2×4/防3×4/当4×4		
ヒット効果	吹き飛びダウン	のけぞり×3 +吹き飛びダウン	のけぞり×3 +吹き飛びダウン
ガード方向	立、屈		



3発目の攻撃判定出現

4発目の攻撃判定出現

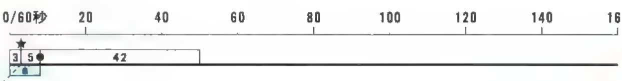
スーパーコンボ 滅殺豪波動(めっさつごうはどう)

↓↙←↓↙←+Ⓟ



両手に集中した気を重ね合わせ、密度の高い気弾をはなつ。弾発射までにかかる時間はリュウの真空波動拳と同じだが、ヒット数は驚異の8ヒットで、7発ぶんの気弾をカキ消して飛んでいく。弾発射の瞬間まで全身無敵。CPU豪鬼の場合、技の動作速度は同じで攻撃値が高い。

攻撃値	15+6×6+10 (CPU豪鬼は21+11×6+16)
ゲージ増加量	空0/防1×8/当1+0×7
ヒット効果	のけぞり(最後はきりもみダウン)
ガード方向	立、屈





画面暗転

豪鬼

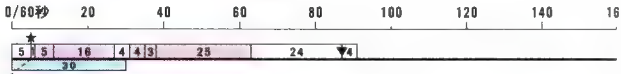
スーパーコンボ **滅殺豪昇龍**(めっさつごうしょうりゅう)

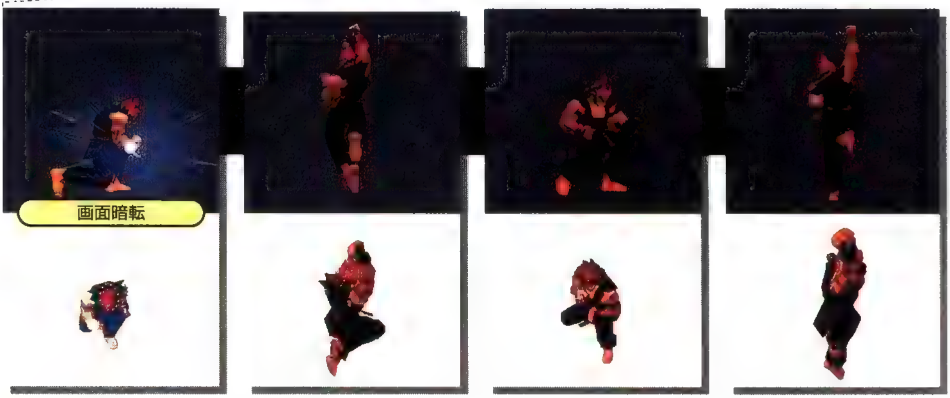
↓↘→↓↘+Ⓟ



横へ向かう豪昇龍拳から、高く舞い上がる豪昇龍拳へつなげるコンビネーション。1回目の豪昇龍拳の動作が終わるまで全身無敵。技の性能は、ケンの昇龍裂破とまったく同じと考えていいだろう。CPU豪鬼の場合、技の動作速度は同じだが、攻撃値が高くなっている。

攻撃値	25+6+15+6+6 (CPU豪鬼は34+11+21+11+11)
ゲージ増加量	空0/防1×5/当1+0×4
ヒット効果	のけぞり+のけぞり+吹き飛びダウン+吹き飛びダウン+きりもみダウン
ガード方向	立、屈





スーパーコンボ **瞬獄殺**(しゅんごくさつ)

弱Ⓟ、弱Ⓟ、→、弱Ⓚ、強Ⓟ
(LV3専用スーパーコンボ)



スーパーコンボゲージが満タンでないと、使用できない技。前方へスベるように移動し、とらえた相手に大ダメージの連撃をあびせる。全身無敵の時間が存在しないかわりに、暗転終了後すぐにつかみ判定が発生するのが特徴。技の性能は、CPU豪鬼も共通。



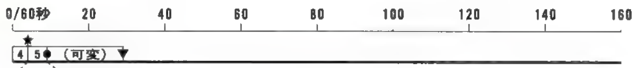
スーパーコンボ 天魔豪斬空(てんまごうざんくう)

空中で⬇⬋⬅⬇⬋⬅+Ⓟ



空中で両手をかまえ、斜め下へ向けて密度の高い気弾をはなつ。斬空波動拳と同じく、弾発射後は反動で浮いたあと無防備状態で落下する（全身無敵の時間は存在しない)。弾の軌道は強·斬空波動拳と同じだ。CPU豪鬼の場合、技の動作速度は同じで攻撃値が高い。

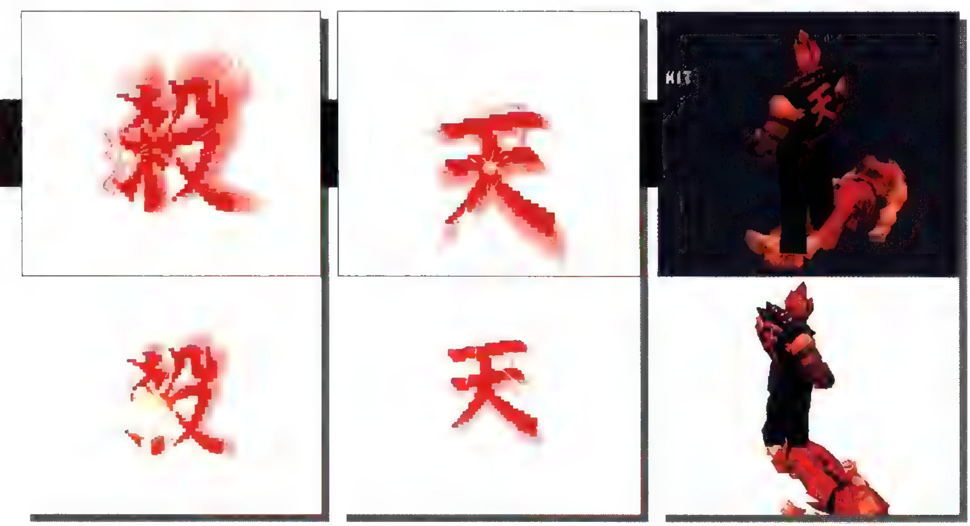
攻撃値	20+6×3+10 (CPU豪鬼は29+11×3+16)
ゲージ増加量	空0/防1×5/当1×5
ヒット効果	のけぞり (最後はきりもみたたきつけダウン)
ガード方向	立、屈







攻撃値	150
ゲージ増加量	空0/当0
投げ間合い	351



GARUDA

ガルダ



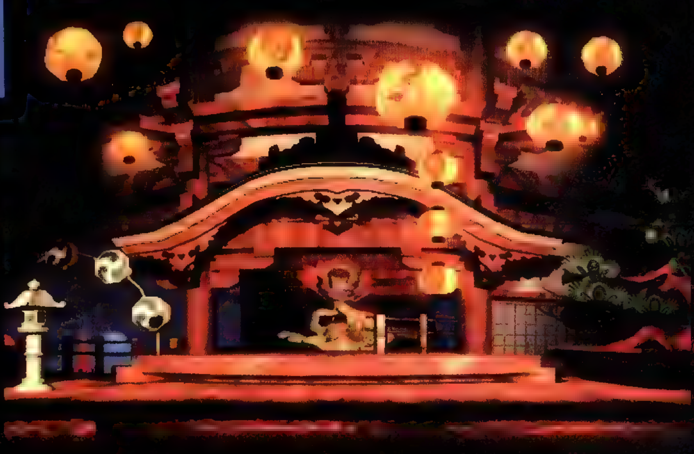


人でなく……
鬼でなく……
殺意の波動にとりつかれた者たちが
そこにいるだけ……
謎の男、ガルダ。
その正体はいかに……？





この世に存在しない空間



WIN 1





▲ヨロイやカブトより刃を何本も突き出しながら、「目ざわりなヤツめ」と言う。刃の材質や突出してくる仕組みは不明だ

WIN 2



▶後方へ宙返りしたのち、腰を深く落としてかまえ、「死こそおまえにふさわしい……」と静かに語る

	弱パンチ	中パンチ	強パンチ

立ち

爪(そう)
3 | 4 | 7



攻撃値……8
キャンセル……○
ゲージ増加量…空1/防2/当3
ヒット効果……のけぞり
ガード方向……立、屈

牙(が)
7 | 5 | 14



攻撃値……29
キャンセル……○
ゲージ増加量…空2/防4/当6
ヒット効果……のけぞり
ガード方向……立、屈

刃(とう)
9 | 6 | 17



攻撃値……39
キャンセル……×
ゲージ増加量…空2/防6/当10
ヒット効果……のけぞり
ガード方向……立、屈

しゃがみ

迅(じん)
5 | 4 | 4



攻撃値……8
キャンセル……○
ゲージ増加量…空1/防2/当3
ヒット効果……のけぞり
ガード方向……立、屈

刈(かい)
6 | 5 | 6



攻撃値……29
キャンセル……○
ゲージ増加量…空2/防4/当6
ヒット効果……のけぞり
ガード方向……立、屈

叫(きょう)
7 | 4 | 20



攻撃値……39
キャンセル……○
ゲージ増加量…空2/防6/当10
ヒット効果……のけぞり
ガード方向……立、屈

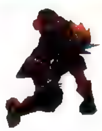
ジャンプ

蛇(じゃ)
4 | 17



攻撃値……16
キャンセル……×
ゲージ増加量…空1/防2/当3
ヒット効果……のけぞり
ガード方向……立

竜(りゅう)
5 | 14



攻撃値……21
キャンセル……×
ゲージ増加量…空2/防4/当6
ヒット効果……のけぞり
ガード方向……立

鬼(き)
5 | 11



攻撃値……34
キャンセル……×
ゲージ増加量…空2/防6/当10
ヒット効果……のけぞり
ガード方向……立

特殊移動

舞(ぶ)
83(全身無敵) ▼ 6



攻撃値……—
キャンセル……×
ゲージ増加量……○
ヒット効果……—
ガード方向……—

うなり声をあげたあと、あぐらをかいたままの姿勢で高速回転しながら、前方へ飛行する。飛行中は相手をスリ抜け可能なうえ、着地するまで全身無敵だ。

特殊技

斬鬼(ざんき)
9 | 9 | 16 | 7 | 48



攻撃値……29+16
キャンセル……×
ゲージ増加量…空2/防3+1/当4+2
ヒット効果……のけぞり+吹き飛びダウン
ガード方向……立、屈

踏み込みながら左肩で体当たりしたあと、右パンチをくり出す。攻撃後はスキこそ大きいものの、間合いがかなり離れるため、反撃のマトになりにくい。

特殊技

狂蛇(きょうじゃ)
13 | 8 | 5 | 5 | 4 | 8 | 28 ▼ 21



攻撃値……16×3
キャンセル……×
ゲージ増加量…空2/防3+1+1/当4+2+2
ヒット効果…のけぞり+のけぞり+吹き飛びダウン
ガード方向……立、屈

跳び上がると同時にすばやく3発の蹴り技をくり出し、後方へ跳び去る。攻撃後のスキは小さく、間合いも離れるため、反撃を受ける可能性は低い。

通常投げ

殺牙(さつが)



攻撃値……21+29
ゲージ増加量……4
投げ間合い……256

両肩から2本の刃を突き出して相手をつらぬき、宙に持ち上げたのち、トドメに5本の刃で突き上げる。技のあともお互いの左右位置は変化しない。

弱キック

槍(そう)
5 | 5 | 7



攻撃値	18
キャンセル	○
ゲージ増加量	空1/防2/当3
ヒット効果	のけぞり
ガード方向	立、屈

蹴(しゅう)
5 | 5 | 5



攻撃値	8
キャンセル	○
ゲージ増加量	空1/防2/当3
ヒット効果	のけぞり
ガード方向	屈

雀(じゃく)
5 | 18



攻撃値	18
キャンセル	×
ゲージ増加量	空1/防2/当3
ヒット効果	のけぞり
ガード方向	立

中キック

巧(こう)
8 | 8 | 18



攻撃値	29
キャンセル	×
ゲージ増加量	空2/防4/当6
ヒット効果	のけぞり
ガード方向	立、屈

滅(めつ)
6 | 6 | 10



攻撃値	29
キャンセル	○
ゲージ増加量	空2/防4/当6
ヒット効果	のけぞり
ガード方向	屈

鷲(しゅう)
4 | 14



攻撃値	21
キャンセル	×
ゲージ増加量	空2/防4/当6
ヒット効果	のけぞり
ガード方向	立

強キック

凪(なぎ)
11 | 7 | 15



攻撃値	39
キャンセル	×
ゲージ増加量	空2/防6/当10
ヒット効果	のけぞり
ガード方向	立、屈

戒(かい)
10 | 6 | 17



攻撃値	39
キャンセル	×
ゲージ増加量	空2/防6/当10
ヒット効果	転倒
ガード方向	屈

燕(えん)
8 | 9



攻撃値	34
キャンセル	×
ゲージ増加量	空2/防6/当10
ヒット効果	のけぞり
ガード方向	立

立ち

しゃがみ

ジャンプ

通常投げ

翔鬼(しょうき)



攻撃値	39
ゲージ増加量	4
投げ間合い	256

相手を両腕でかかえ込んで後方へ跳び上がり、頭から地面へたたきつける。左ページの投げ技より与えるダメージは低い（それでもプレイヤーが使えるキャラの通常投げより威力が高いのだが）。この投げ技のあとは、お互いの左右位置が入れ替わる。

空中投げ

襲鬼(しゅうき)



攻撃値	49
ゲージ増加量	10
投げ間合い	高さ±192 距離384

空中で相手をかかえ込んで後方へ落下し、頭から地面へたたきつける。簡単に言えば、上記の投げ技の空中版。与えるダメージが、必殺投げなみに高い。

ガードブレイク

砕牙(さいが)
26 | 10 | 38



攻撃値	29
キャンセル	×
ゲージ増加量	○
ヒット効果	よろめき (よろめき中はダウン)
ガード方向	ガード不能

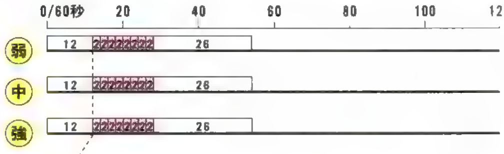
両肩から刃を突き出し、かがみ込んで前方へ振りおろす。技の動作速度や射程距離は、プレイヤーが使えるキャラのガードブレイクと、ほとんど変わらない。

ガルダ

必殺技 雷牙(らいが)

両肩から斜め上へ向けて、長く伸びる刃(やいば)を突き出す。無敵時間というものは存在せず、地上の相手にもほとんど当たらないが、空中の相手に直撃したときのダメージはすさまじい。攻撃値や技の動作時間はつねに一定で、弱中強の区別はないようだ。

	弱	中	強
攻撃値	11×8		
ゲージ増加量	空5/防6+1×7/当6+1×7		
ヒット効果	うつぶせに吹き飛びダウン		
ガード方向	立、屈		





必殺技 鬼斬(きざん)

両手両足から刃を突き出し、横向きになって回転しながら上昇する。攻撃範囲がとても広いうえ、1発目の攻撃判定が出た少しあとまで全身無敵。弱中強の性能差があり、弱はほぼ真上へ低く跳び、強は前方へ踏み込んだのち高く舞い上がる。ヒット数は攻撃時間に比例する。

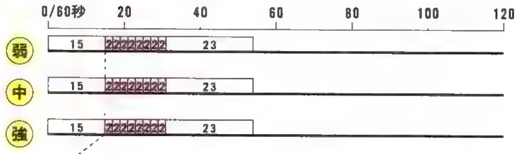


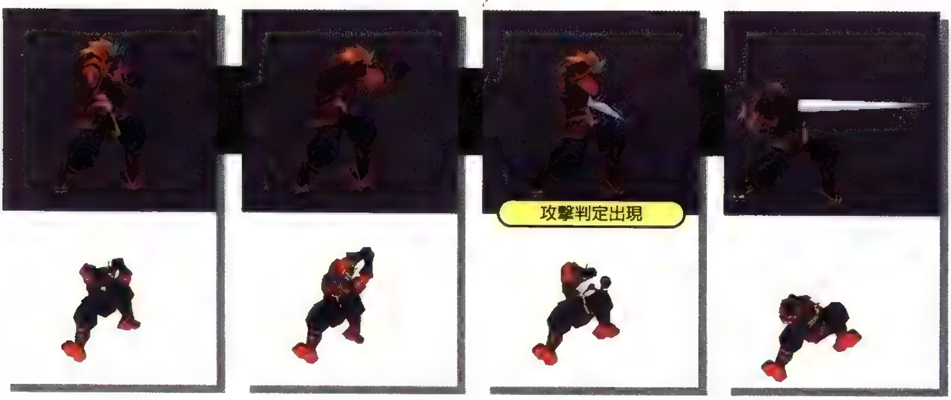
※ガルダはCPU専用キャラなので
必殺技のコマンドはありません

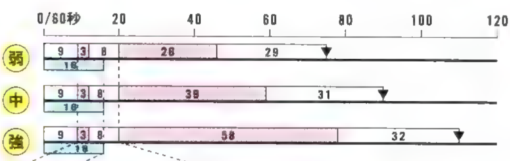
必殺技 襲牙(しゅうが)

胸から前方へ向けて、長く伸びる刃を突き出す。射程距離がかなり長く、先端がカスっただけでも大ダメージを与える。ガードされても、相手の体力を大幅にケズってしまううえ、攻撃後のスキはない。ちなみに、この技も弱中強の区別はないようだ。

	弱	中	強
攻撃値	11×8		
ゲージ増加量	空5/防6+1×7/当6+1×7		
ヒット効果	吹き飛びダウン		
ガード方向	立、屈		







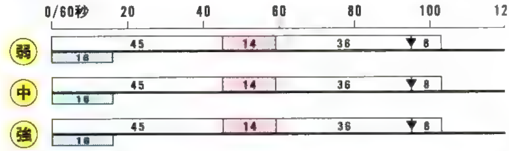
	弱	中	強
攻撃値	29+8×3	29+8×5	8×10
ゲージ増加量	空10/防12+1/当15+0×3	空10/防12+1+1/当15+0×5	空10/防12+1+1/当15+0×9
ヒット効果	吹き飛びダウン		
ガード方向	立、屈		

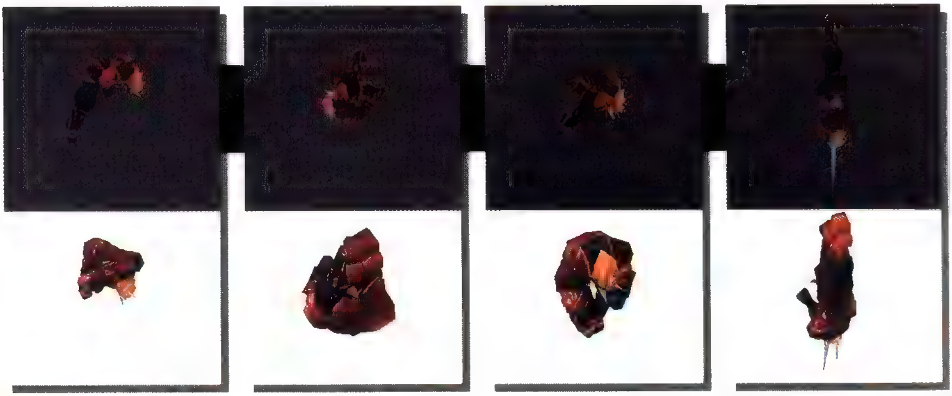


必殺技 蛇斬(じゃざん)

前方へ跳び上がり、相手を真下に捕捉するか、一定距離進んだら、肩から刃を突き出して落下攻撃を仕掛ける。跳んだ直後まで全身無敵。攻撃後は、後方へ跳ね返って着地する。着地するまでにスキができるものの、相手との間合いが離れるため反撃のマトになりにくい。

	弱	中	強
攻撃値	49		
ゲージ増加量	空5/防9/当13		
ヒット効果	ダウン		
ガード方向	立、屈		

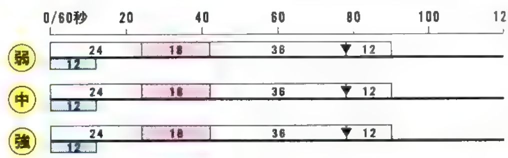


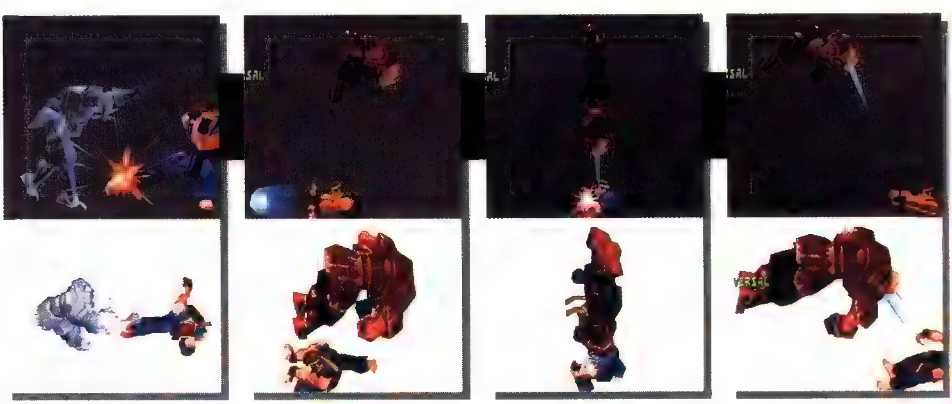


必殺技 幻(げん)

相手の攻撃を食らったときに使用される技（ただし、ヒット効果がダウンの技、投げ技、連続技の途中、瞬時に多段ヒットする技に対しては使用不可）。姿を消して相手の頭上に出現、肩から刃を突き出して落下攻撃を仕掛ける。消えはじめてから出現するまで全身無敵。

	弱	中	強
攻撃値	29		
ゲージ増加量	空0/防4/当8		
ヒット効果	ダウン		
ガード方向	立、屈		

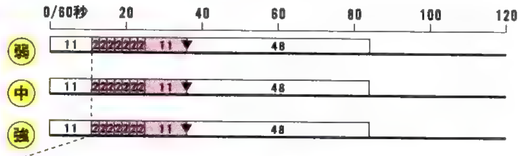


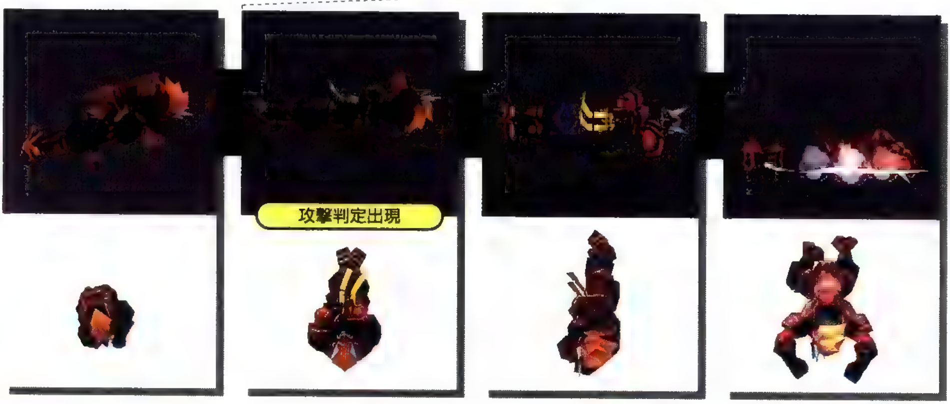


必殺技 轟牙(ごうが)

頭を前に向けて、ドリル回転しながら跳んでいく。与えるダメージはとても大きい。ただし、攻撃の当たる当たらないに関係なく、攻撃後はうつぶせの状態で地面に倒れ込んでしまうため、ヒットしなかったときは非常に大きなスキが発生する。

	弱	中	強
攻撃値	11×8		
ゲージ増加量	空6/防7+1×7/当7+1×7		
ヒット効果	のけぞり(最後は吹き飛びダウン)		
ガード方向	立、屈		

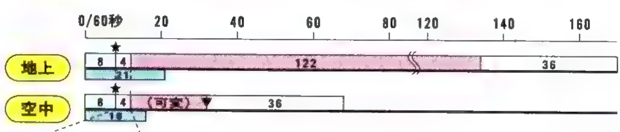




スーパーコンボ 鬼燕舞(きえんぶ)

肩、頭、背中から刃を突き出し、片足を軸にして回転する(空中版は、着地まで回転降下する)。動作中は、地上版にかぎり左右移動が可能。ヒット数は攻撃の当たりぐあいで大きく変わり、低空にいる相手に地上版がヒットした場合は、一発昇天する可能性もある。

	地上	空中
攻撃値	1発につき29	1発につき16
ゲージ増加量	空0/防1発につき1/当0	
ヒット効果	のけぞり	吹き飛びダウン
ガード方向	立、屈	





ガルダ

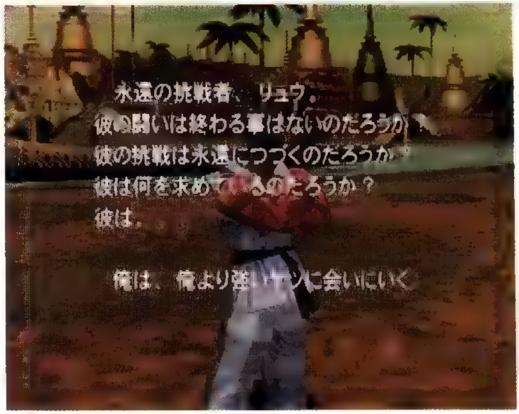
ENDING GALLERY

エピローグ

対CPU戦で、10ステージ目の相手（ベガか豪鬼）に勝つと、使用キャラクターの勝利ポーズをバックに、エピローグとキメ文句が表示される。

ちなみに、このエピローグ画面は、継続プレイや対2P戦（＝乱入されてのプレイ）を何度していても、かならず表示されるようになっているので、あきらめずに挑戦してほしい。

参考として、右にリュウのエピローグ画面を掲載するが、ほかのキャラクターのエピローグ画面も、本章の各キャラクターのページで見ることができる。興味がある人はどうぞ。



◀勝利ポーズをとり、得点が表示されたあと、画面にエピローグが……。隠れキャラであるカイリや豪鬼たちにも、ちゃんとエンディング画面が用意されているぞ

スタッフ・ロール

継続プレイをしない（1コイン）で対CPU戦をクリアすると、エピローグ画面のあとにスタッフ・ロールが表示される。その条件は、あくまでも「1コインでクリアする」なので、たとえ乱入されても相手に負けなければ大丈夫だ。安心してほしい。

なお、スタッフ・ロールのバックに表示されるのは各ステージでCPUキャラクターに勝った（規定本数を獲得した）ときのリプレイ。KOした技のポーズで画面が停止し、スタッフの名前が表示されるのだ。



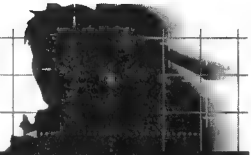


◀▲▶このように各ステージの決着シーンが再生されるので、つねに美しいフィニッシュを心がけたい。なお、エピローグやスタッフ・ロールは、スタート・ボタンを押してもスキップできないぞ



§3 GAME SYSTEM

フィールド



対戦を行なう空間を総じて「フィールド」と呼ぶが、『ストEX』には、いままでの対戦格闘ゲームになかった、フィールドのシステムが導入されている。

フィールドの大きさと画面端の概念

本作品のフィールドの両端には、それより先に進むことができない、見えない壁（画面端）が設けられている。

壁と壁との距離は、どのステージでも2880。試合開始時に互いのキャラクターがいる間隔（間合い）が704であることを目安にしてほしい。大きさの単位が「ドット（画面を構成する小さい四角）」でないのは、間合いによって画面が拡大・縮小するため、厳密なドット数が割り出せないからだ。

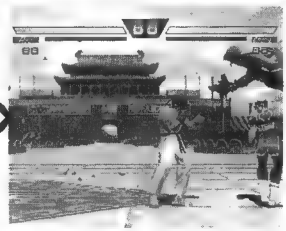
なお、各キャラクターの移動能力や投げ間合いなどのデータも、この2880という数値を基準にして説明していく。

フィールドの横幅＝2880

スタート時の間合い＝704



▲右側のキャラにひたすら後退（右側に移動）させると……



▲やがて「画面端」という壁にぶつかり、その場で足踏みをしてしまう

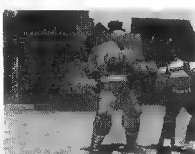
画面端の移動

画面端にいるキャラが相手の攻撃を受けると（ヒット、ガードともに）、発生した反動のぶんだけ画面端よりも後方に移動する（フィールド全体の位置もそのぶん移動する）。このシステムのおかげで、画面端にいるときに飛び道具の連発などで一方的に攻められることがなくなっているわけだ。

なお、攻撃で相手を吹き飛ばすことによって、両者の間合いがフィールドの大きさをオーバーすると（＝キャラが画面外に出てしまうと）、動作可能なキャラが勝手に走り出して間合いをつめるようになっている。

この「追尾ダッシュ」は、互いのキャラが画面内におさまりきるまで行なわれるため、こちらの操作で動作を中断することは不可能。ただし、そのぶん相手がダウンしている時間も延長されるので、追尾ダッシュ中に相手の攻撃を受けることはない。

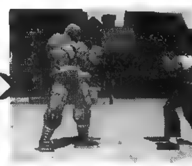
画面端の移動



▲画面端のキャラは、歩行でもジャンプでも、そこから後退することができない



▲しかし、相手の攻撃を受けて、うしろに押し出されたときだけは……



▲画面端ごと後退する。これをくり返せば、ひたすら後方に移動できるぞ

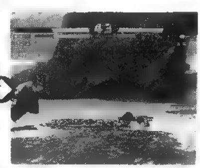
追尾ダッシュ



▲攻撃を当てて、相手を遠くに吹き飛ばす（それ以外では移動距離が足りない）



▲これによって、両者間の距離がフィールドのサイズよりも大きくなると……



▲その過剰ぶんを減らすために、追尾ダッシュで間合いをつめるのだ

移動能力



☞●●●● 攻撃や防御だけでなく、歩行やジャンプといった移動手段も駆使しなければ勝利は望めない。そのために必要な関連データや活用法を紹介していく。

キャラクターの移動能力

このキャラは歩くのが速いが、あのキャラは遅い……というように、移動能力には個人差がある。各キャラのさまざまな移動のスピードを下の表にまとめてみた。

表内の数値は、60分の1秒ごとに移動できる距離を示したもの。「滞空時間」は、そのキャラがジャンプしてから着地するまでの所要時間のことだ。リュウやケンといった同タイプのキャラでも、わずかながら移動能力が異なる点に注目しよう。

■移動能力の個人差(滞空時間以外の数値は60分の1秒あたりの移動量)

使用キャラクター	前進速度	後退速度	前方ジャンプ				垂直ジャンプ			後方ジャンプ			
			横速度	上初速	高さ	滞空時間	上初速	高さ	滞空時間	横速度	上初速	高さ	滞空時間
リュウ	16.0	10.5	16.0	39.0	400	39/60秒	40.0	420	40/60秒	17.0	41.0	441	41/60秒
ケン	15.0	11.5	15.0	40.0	420	40/60秒	41.0	441	41/60秒	16.0	42.0	462	42/60秒
春麗	20.0	15.0	18.0	56.0	551	38/60秒	56.0	551	38/60秒	19.0	56.0	551	38/60秒
ガイル	16.0	10.5	16.0	46.0	494	41/60秒	47.0	515	42/60秒	10.5	48.0	537	43/60秒
ザンギエフ	11.5	10.0	12.0	39.0	384	35/60秒	40.0	402	36/60秒	12.0	41.0	420	37/60秒
ほくと	17.0	12.0	16.0	35.0	324	35/60秒	36.0	342	36/60秒	17.0	37.0	361	37/60秒
ドクトリンダーク	12.5	10.5	15.0	52.0	508	37/60秒	53.0	527	38/60秒	16.0	54.0	546	39/60秒
スカロマニア	14.0	7.0	16.0	39.0	400	39/60秒	40.0	420	40/60秒	17.0	41.0	441	41/60秒
ブルム ブルナ	15.0	9.5	13.0	34.0	311	35/60秒	36.0	348	37/60秒	13.0	38.0	386	39/60秒
クラッカージャック	15.0	10.0	14.0	42.0	384	35/60秒	43.0	402	36/60秒	15.0	44.0	420	37/60秒
カイリ	16.0	10.5	16.0	39.0	400	39/60秒	40.0	420	40/60秒	17.0	41.0	441	41/60秒
アレン	15.0	11.5	15.0	40.0	420	40/60秒	41.0	441	41/60秒	16.0	42.0	462	42/60秒
ダラン	10.0	9.0	10.0	42.0	384	35/60秒	43.0	402	36/60秒	11.0	44.0	420	37/60秒
ブレア	20.0	15.0	18.0	56.0	551	38/60秒	56.0	551	38/60秒	19.0	56.0	551	38/60秒
ベガ	16.0	10.5	16.0	46.0	494	41/60秒	47.0	515	42/60秒	10.5	48.0	537	43/60秒
豪鬼(CPU含む)	16.0	10.5	16.0	39.0	400	39/60秒	40.0	420	40/60秒	17.0	41.0	441	41/60秒
ガルダ	16.0	10.5	16.0	46.0	494	41/60秒	47.0	515	42/60秒	10.5	48.0	537	43/60秒

ジャンプの硬直時間

レバーを⬆に入れてから、そのキャラがジャンプするまでには、一瞬だけタイムラグがある。この間は無防備だが、①相手の投げ技を食らわない、②必殺技などに移行可能、という性質を持つ。ちなみに、着地時のスキはまったくない。

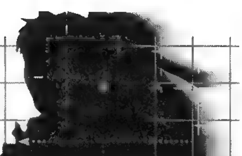
ジャンプの予備動作の時間は右にあるとおり。ザンギエフとダランの予備動作だけ長めなのは、レバーを1回転させるコマンドがあるからだろう。このコマンドを➡から入力する場合、➡⬊⬇⬋⬅⬉とレバーを入れなければならないので、ジャンプの予備動作が短すぎると、ボタンを押す前にそのキャラがジャンプしてしまうのだ。

レバーを⬆に入れてからジャンプする(宙に浮く)までの所要時間

4/60秒(ザンギエフとダランは 6/60秒)

なお、使用キャラがジャンプする方向は、予備動作の終了時にレバーをどの方向に入れていたかで決定される。⬈を入力した直後に、レバーから手を離したり⬆に入力したりすると、そのキャラは前方ではなく垂直方向にジャンプしてしまうのだ。要注意。

ジャンプ



3D対戦格闘ゲームではあまり必要がないとされているジャンプ動作だが、2D対戦格闘ライクな本作品では、非常に重要な意味を持っているのだ。

ジャンプ方向の使いわけ

使用キャラがジャンプする方向は、レバー入力の向きによって前方、垂直、後方の3種類にわかれる。

一度ジャンプすると、原則的に空中で移動方向を変更することはできないので、各方向のジャンプがどのような局面で有効かを熟知しておきたい。

後方

間合いを離したいときに使う。そのときは、ジャンプの頂点付近で攻撃を出し、相手をケンセイしておいたほうがいいだろう。いちおう、近距離からの跳び込みを迎撃するときにも有効。



◀遠距離戦が得意なキャラには重要な退避手段と言える

垂直

前方ジャンプほど攻めには転じられないが、跳び込みの迎撃、中間距離でのケンセイ、接近戦での奇襲、飛び道具の回避など、その用途は幅広い。



▲近距離戦において、相手が足払いを仕掛けてきそうなら・



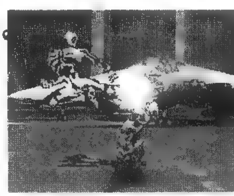
▲垂直ジャンプしてみよう。相手の足払いを回避することができる



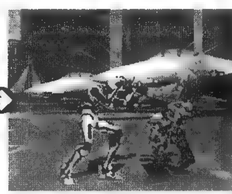
▲場合によっては、無防備の相手に攻撃をたたき込むことも可能

前方

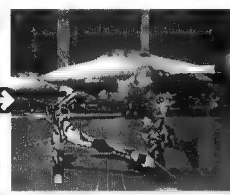
相手に接近しながら攻撃できるが、迎撃されやすいのが難点。したがって、積極的に跳び込むのは、相手をダウンさせたときぐらいにすること。



▲前方ジャンプ中の攻撃を着地する直前にヒットさせてみよう



▲こちらは着地と同時に行動できるが、相手はのけぞったままだ

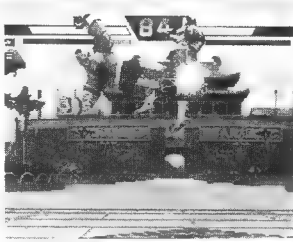


▲すぐに攻撃を仕掛ければ、無条件で相手にヒットするぞ

空中ガードがないことの重要性

本作品には、2D対戦格闘ゲームの定番である空中ガードがない。したがって、飛び道具やジャンプ攻撃を対空技に組み込むこともできるのだ。

ジャンプ攻撃での対空技には、攻撃時のジャンプ方向で着地後の間合いを調整できたり、たとえ相手の攻撃を食らっても連続技に持ち込まれにくいといったメリットがある。状況に合わせて地上攻撃の対空技と使いわけよう。



▲遠距離戦が苦手なら、相手の跳び込みを前方ジャンプ直後の攻撃で迎撃するといい



▲これでイッキに接近できる。間合いを離したければ垂直ジャンプ攻撃で迎撃しよう

めくりジャンプ攻撃

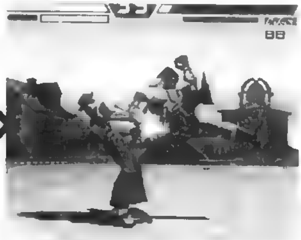
使用キャラが相手の反対側に移動すると、自動的に相手方向を振り向いてくれるが、ジャンプで相手を跳び越えたときは、着地するまで反対側を向くことができない。そのため、ジャンプ攻撃が空振りに終わることが多い。

しかし、相手の頭上をかすめるように跳び越えたときなら、特定の技で相手を攻撃することができる。それを利用した攻撃が「めくり」で、これが可能な技は右表にあるとおり。各記号の意味は以下を参考に。

◎……起き上がった直後の相手にも可
○……実用的だが起き上がり時は不可
△……あくまで可能という程度
×……この技でめくることはできない



▲相手をギリギリ跳び越えたときに、右表で　や　がついている技を出そう



▲すると攻撃が相手に届く。ジャンプの降下をはじめたころに技を出すのがコツだ

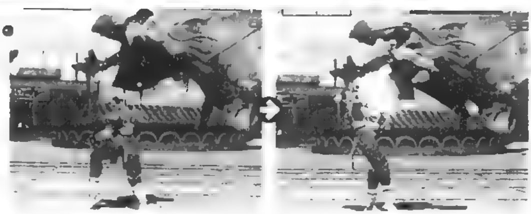
■めくりやすさ一覧表

使用キャラクター	パンチ			キック		
	弱	中	強	弱	中	強
リュウ	△	×	△	△		×
ケン	△	△	△	△		×
春麗				×	×	×
ガイル	△	△	△	△	△	×
ザンギエフ	△	△	×	×	×	×
ほくと	△	△	×	×		×
ドクトリンダーク	△	△	△		△	×
スカロマニア	△	△	△	△	×	
ブルム ブルナ	△		△	×	×	×
クラッカージャック		×		×	×	×
カイリ	△	△	△	△		×
アレン	△	△	△	△		×
ダラン	×	×	×	×		×
ブレア	△	△	△	△		×
豪鬼	△	△	△	△		×

めくりジャンプ攻撃の利用法

①奇　襲

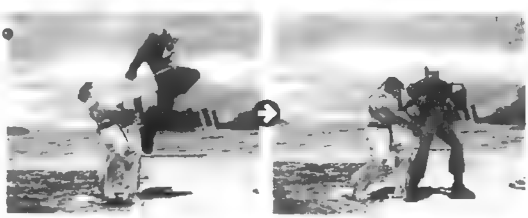
めくりジャンプ攻撃は、ガード操作を左右逆にしないと防げない。相手の真上に降りるように跳んで、めくりになるかどうかを判別しづらくすれば、相手をカクランできるぞ。



◀これがジャンプ攻撃でめくれるギリギリの間合い（これより左側だと通常のガード操作で防げる）。覚えておこう

②連続技

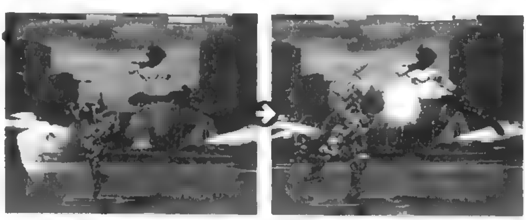
めくりジャンプ攻撃を当てたあとは通常よりも相手の近くに着地することができるので、つぎの攻撃を当てやすくなる。ただし、それに失敗すると投げ技で反撃されることも……。



◀めくりジャンプ攻撃を相手に当てたあとの間合い。通常では届かないような攻撃を当てることもできるぞ

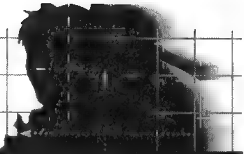
③対空技の回避

相手の対空技が届きにくい後方から攻められるのは大きい。ただし、真空竜巻旋風脚のように、後方の相手を迎撃できる技も（ごく一部だが）あるので、絶対安全というわけではない。



◀めくりジャンプ攻撃なら、強力な対空技であるサマーソルトキックもコワくない。逆に反撃することも可能だ

しゃがみ中パンチ



地上基本技の1つであるしゃがみ中Ⓟ。しゃがんだまま正拳突きをするという平凡な攻撃だが、そこに秘められた能力は計り知れないものがある。

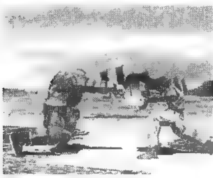
しゃがみ中Ⓟが強い理由

外見が地味なので、あまり使われる機会のないしゃがみ中Ⓟだが、以下の長所とその活用法を知れば、大きな戦力となるはずだ。

ただし、しゃがみ中Ⓟも万能な攻撃ではない。その最大の欠点と言えるのがリーチの短さだ。むやみに連発していると、射程外から相手の攻撃を食らってしまうことも多い。また、足払いとちがって、立ちガードでも防ぐことができるので、相手の操作ミスでヒットするケースは少ない。

①スキが小さい

しゃがみ中Ⓟの動作時間は弱攻撃なみに短く、空振りしても反撃を受けづらい。なお、しゃがみ中Ⓟの動作時間は基本的に全キャラ共通だ（60分の1秒の誤差はある）。



▲しゃがみ中Ⓟを出したときに相手が飛び道具を撃っても……



▲攻撃後のスキが小さいので、ガードが間に合うのだ

②食らい判定が小さい

リーチが短いかわりに食らい判定（相手の攻撃が触れるとダメージを受ける範囲）が小さいので、攻撃同士がぶつかったとき、一方的に勝つことが多い。



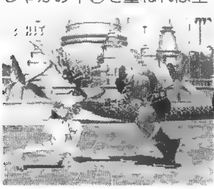
▲中間～遠距離戦で相手の攻撃にしゃがみ中Ⓟをぶつければ



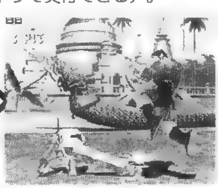
▲一方的にヒット。これでリーチの短さをフォローしよう

③連続技に組み込みやすい

①の応用例。ガイルやほくと以外なら、しゃがみ中Ⓟ→しゃがみ中Ⓚとつなぐことも可能だ（相手の起き上がりにしゃがみ中Ⓟを重ねれば全キャラで実行できる）。



▲リュウやケンなどは、しゃがみ中Ⓟをヒットさせたあと……



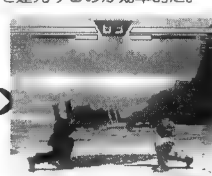
▲ギリギリながら、しゃがみ強Ⓚまでつながってしまうのだ

④スーパーコンボゲージをタメやすい

基本技が空振りしたときのゲージ増加量は、弱が1で、中と強は2。基本技でゲージを増やすなら、中～強攻撃で一番動作の短いしゃがみ中Ⓟを連発するのが効率的だ。



▲スタート直後からしゃがみ中Ⓟを連発すると……



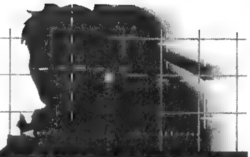
▲10秒が経過する前にゲージが1レベルぶんタマるぞ

⑤必殺技キャンセル可能

すべてのキャラのしゃがみ中Ⓟが、必殺技やスーパーコンボでキャンセルできる。③の要素と併用すれば、さまざまな連続技の起点（中継点）となるのだ。

⑥対CPU戦に有効

このゲームのCPUキャラは、目前でしゃがみ中Ⓟを空振りさせると、特定の動きを行なう場合が多く、攻め込むチャンスが生まれる。VS豪鬼とVSガルダで重宝するぞ。



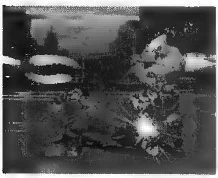
足払い

しゃがみキック攻撃の総称である「足払い」は、地上戦の攻防において欠かせない存在となる。その理由と活用法を説明していこう。

足払いが強い理由

足払いの利用価値が高い理由に右の4項目が挙げられる。ほかにも、しゃがむことで頭部への攻撃を回避できるという利点があるが、地上戦でしゃがんだ相手に当たらない技を使うことはめずらしいので、この恩恵を受けるケースはほとんどない。

いずれにしても、足払いを仕掛けるときは、これらの長所を最低でも1つは活かせるように心がけよう。



◀なかには、飛び道具の下をくぐれるほど姿勢が低くなるものもある

①立ちガード不可

ガード操作を含むコマンド（⬅or➡＋中Ⓚや⬇⬋⬅＋Ⓟなど）を入力中の相手に攻撃を仕掛けると、立ちorしゃがみガードで防がれやすいが、この攻撃が足払いなら、少なくとも立ちガードで防がれることはない。

②強ならダウン効果がある

各キャラのしゃがみ強Ⓚは、ヒットした相手を転倒させる。相手が起き上がる前に、こちらの体勢を整えることができるのだ。相手が起き上がったところで攻撃が当たるように技を仕掛ける（＝重ねる）戦法も有効。

③攻撃の出ぎわをツブしやすい

相手の攻撃を先読みして、一瞬早く足払いを出すと、伸びきっていない相手の手足に攻撃が当たる（＝出ぎわをツブす）。これを利用すれば、本来なら射程外の間合いから攻撃をヒットさせることができるぞ。

④ほとんどがキャンセル可能

弱と中の足払いは、必殺技でキャンセルすることができる（中はガイルとほくとのみ不可）。連続技や連係に組み込むといいだろう。リュウ、ケン、カイリ、アレン、豪鬼にいたっては、強も必殺技キャンセル可能だ。

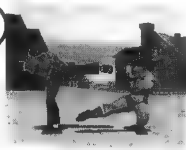
足払いへの対処法

上記のようにさまざまな活用法が考えられる足払いだが、いちおうながら弱点もある。相手が使ってくることを予期していれば、以下のような方法で反撃することもできるのだ。

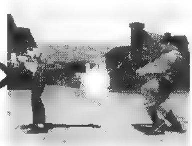
地上戦を得意とする相手（キャラ）には、これらの攻撃をおりまぜ、戦況を優位に導きたい。

①地上攻撃でツブす

各キャラのしゃがみ中Ⓟと右表の技は、足払いをツブすのに有効。地上戦での攻防に活かそう。



▲中段蹴りタイプの技は



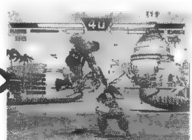
▲足払いを抜けて攻撃可能

②跳んで回避

足払いはジャンプで簡単に回避できる。その着地時に攻撃すれば、一方的に反撃できる場合も。



▲垂直ジャンプで回避して

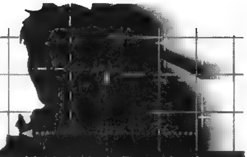


▲降下中に反撃しよう

■足払いをツブせる地上攻撃

使用キャラ	ツブすのに有効な技
リュウ	立ち弱Ⓚ、➡＋中Ⓚ
ケン	立ち弱Ⓚ、立ち強Ⓚ
[redacted]	立ち弱Ⓚ、➡＋中Ⓟ
ガイル	立ち弱Ⓚ、しゃがみ弱Ⓚ
ザンギエフ	立ち弱Ⓚ、立ち中Ⓚ
ほくと	立ち中Ⓚ、➡＋強Ⓚ
ドクトリンダーク	立ち中Ⓚ
スカロマニア	立ち中Ⓚ、立ち強Ⓚ
プルム プルナ	立ち中Ⓚ、立ち強Ⓚ
クラッカージャック	立ち中Ⓚ、立ち強Ⓚ
カイリ	立ち弱Ⓚ、➡＋中Ⓚ
アレン	立ち弱Ⓚ、➡＋中Ⓚ
ダラン	しゃがみ強Ⓟ
ブレア	立ち中Ⓚ、➡＋中Ⓚ
[redacted]	立ち弱Ⓚ、➡＋中Ⓚ

投げ技



打撃技はガード操作をすることで防げるのに対し、投げ技はどのようにガードしても回避することができない。その特徴を知り、打撃技との連係をはかろう。

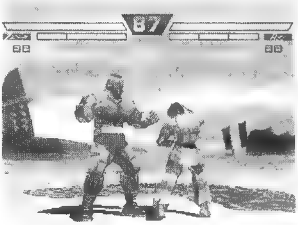
投げ技が使用可能になる間合い

投げ技は、下表にある射程範囲（投げ間合い）に相手がいると使用可能となる。表内の数値は、プログラム上で使われているもので、スタート時の間合いが704であることが目安だ。

空中投げは、相手が投げ間合いにいるだけでなく、「自分のジャンプ高度が256以上である」ことも使用条件に含まれている。

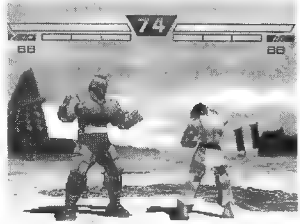
ちなみに、相手がしゃがんだときは身体の横幅が少し広がるため、より遠方から投げをキメることが可能だ。

通常投げの場合



▲どのキャラの通常投げも、相手に密接している状態でなければ使用できない

必殺投げの場合



▲スクリューパイルドライバーなら、これだけ間合いが離れていても相手をつかめる

■通常投げが可能になる間合い

使用キャラクター	投げ間合い
春麗、ブレア	224
ザンギエフ、ダラン	288
そのほか	256

■空中投げが可能になる間合い

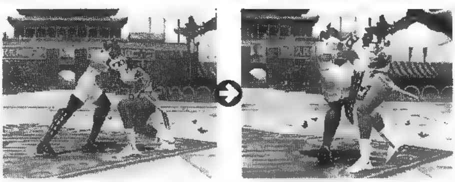
使用キャラクター	投げ間合い		
	前方	上方	下方
ケン	255	21	235
[redacted]	384	192	192
ガイル	255	21	235
プルム プルナ	320	224	96
ダラン	255	21	235
ガルダ	384	192	192

■必殺投げが可能になる間合い

使用キャラクター	技名	投げ間合い
ザンギエフ	スクリューパイルドライバー	480
	ロシアンスープレックス	336
	LV1ファイナルアトミックバスター	448
	LV3ファイナルアトミックバスター	448
ほくと	流水	256
スカロマニア	スカロドリーム	375
クラッカージャック	レイジングバッファロー	306
カイリ	凶邪連舞	336
アレン	空中で5発きめて、うぉっしゃー!!	272
ダラン	ブラフマボム	416
	インドラ橋	352
	超絶鬼神ボム	384
[redacted]	瞬獄殺	351

つかみ技

カイリの㋩通常投げとブレアの㋗通常投げは、相手をつかんで複数回打撃を与えるという「つかみ技」だ。動作中にレバーやボタンを入力することでそのぶん攻撃回数を増やせるぞ（相手が入力した場合は逆に減る）。



◀これはブレアの㋗通常投げ。攻撃回数増加にはレバーを左右に振りながらボタンを連打するのがベストだ。ただし、相手側も同様の入力でそれをさまたげることが可能

投げ不能状態

ときおり、相手に接近していても投げ技をキメられないことがある。それは、相手が「投げ技を無効化する状態」になっているからだ。

投げ不能状態が発生する条件とそれぞれの持続時間は右表のとおり。必殺投げは、②と③の投げ不能時間をゼロにしてしまうのがポイント。これ以外では、必殺技などで全身無敵になった相手も、無敵時間が切れるまで投げ技をキメることが不可能になる。

ジャンプの動作中については、相手が空中にいるかぎり、地上から投げられない（ダランのダランキャッチをのぞく）ばかりか、跳び上がる前の予備動作中も投げ不能。

■投げ不能状態の持続時間

相手キャラクターの状態	投げ不能時間	
	通常投げ	必殺投げ
①ダウンから起き上がった	8／60秒	8／60秒
②ガード状態から復帰	6／60秒	0／60秒
③のけぞり状態から復帰	6／60秒	0／60秒
④吹き飛び状態から復帰	6／60秒	6／60秒

余談だが、本作品はほかの3D対戦格闘ゲームのように、打撃技の予備動作やしゃがむといった動作で投げ技を無効化することはできないので注意。

投げ抜け

相手の通常投げでつかまれた直後に下のカコミにある操作を行なうと、相手の手を振り払う「投げ抜け」を行なって、投げ技を無効化することができる（＝ダメージを受けない）。

投げ抜けは、通常投げに対してのみ実行可能で、空中投げや必殺投げを食らったときは使えない。また、技の動作中やガードブレイクでよろめいて無防備になっているときも実行不可だ。

投げ抜けの使用条件

通常投げを食らってから4／60秒以内に⬆と⬇以外＋中or強Ⓟ(Ⓚ)を入力する



◀投げ抜けは通常投げを仕掛けた相手を投げ返そうとすると発生しやすい



◀投げ抜けのあとは、間合いが少し離れ、互いが同時に行動可能となる

投げ技がキマらなかったときの行動

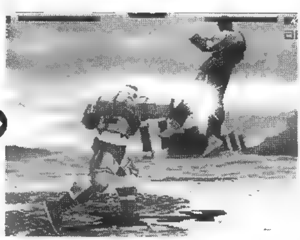
相手が投げ間合いの外にいたり、投げ不能状態だったときは、相手をつかむことができない。その場合、投げ技を仕掛けようとしたキャラは、技の種類によって、以下の行動をとるのだ。



▲相手がこちらの投げ技を警戒して、ジャンプで逃げようとしたときは……

①通常投げの場合

押したボタンに対応した技が出る。たとえば、➡＋中Ⓟで仕掛けた通常投げがキマらないと、立ち中Ⓟ（あれば➡＋中Ⓟの特殊技）が出る。



▲対空迎撃しやすい技が暴発するようにコマンド入力して、逃げ道を与えないこと

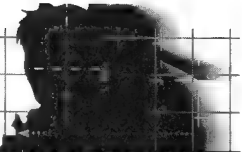
②必殺投げの場合

①と同様、投げ技は発動しないでそれまでの入力に対応した技が出る。ザンギエフなら、レバー1回転＋Ⓟボタン3つ同時と入力すれば、投げに成功したときはスクリューパイルドライバーが、失敗したときはⓅダブルラリアットが出るわけだ。

③移動タイプの必殺投げ（スカロドリーム、瞬獄殺など）の場合

①や②とちがい、このタイプの技はどんな間合いでも使用できるが、相手をつかむまでの移動動作はまったくの無防備。ヘタに使うと、相手の反撃を受けることも少なくない。

必殺技



特殊な操作をすることで使用できる必殺技。そのコマンド入力をするときに知っておきたい情報を徹底的に紹介していく。

必殺技コマンドの受付時間

↓↘→+Ⓟや→↓↘+Ⓟといった形態のコマンドは、1つ1つの入力を60分の9秒以内に行なう必要がある。最初のレバー入力は入れっぱなしの状態からでもOKだ。

レバーを一定方向に入れつづける必要がある「タメ系コマンド」は、右下の表の時間以上レバーを同じ方向に入れてタメを完成させてから、反対方向にレバーを入れてボタンを押せばいい。

ボタンの受付時間が少し長いのは、スーパーキャンセル（ソニックブーム・オープニングギャンビットなど）をやりやすくするためだろう。

ボタン連打コマンドは、右表にあるとおり、押すボタンの強弱によって受付時間が変わる（押す回数は同じ）。

スカロマニアが可能なダッシュ動作のコマンドは、最初から最後までの入力時間で判定されるのが特徴だ。

ノーマル系コマンド（↓↘→+Ⓟ）の受付時間

↓ → ↘ → → + Ⓟ

1/60秒〜9/60秒　1/60秒〜9/60秒　0/60秒〜9/60秒

タメ系コマンド（←タメ→+Ⓟ）の受付時間

← タメ → + Ⓟ

※右表参照　1/60秒〜9/60秒　0/60秒〜11/60秒

ダッシュのコマンド（→×2）の受付時間

中立 → 中立 →

1/60秒〜7/60秒

■百裂脚（Ⓚ連打）を出すのに必要なボタン入力回数と各入力の受付時間

種類	入力回数	受付時間
弱	5	11/60秒以内
中	5	9/60秒以内
強	5	7/60秒以内

■タメ系コマンドの入力必要時間（入力時間の単位は60分の1秒）

技名		入力時間
ソニックブーム		49以上
サマーソルトキック		49以上
オープニングギャンビット		30以上
ダブルサマーソルトキック		50以上
ダッシュストレート		50以上
ダッシュアッパー		40以上
クレイジージャック		50以上
レイジングバッファロー		50以上
ファイナルパンチ	1	40〜 119
	2	120〜 239
	3	240〜 399
	4	400〜 599
	5	600〜 839
	6	840〜1094
	7	1095〜1349
	8	1350〜1604
	9	1605〜1859
	10	1860以上

ボタン離しのメリットとデメリット

必殺技、スーパーコンボのコマンド入力では、ボタンを押したときだけでなく、ボタンを離したときも「ボタン入力を行なった」と認められる。

そのため、コマンド入力時にボタンを早めに押して基本技が暴発してしまっても、その直後にボタンを離せばちゃんと必殺技が出てくれる（基本技を出ぎわキャンセルする）のだ。

そのかわり、予期せぬ技が暴発しやすいという欠点もある。たとえば、ダランでしゃがみ中Ⓚ→ラリアット（→↓↘+Ⓟ）を仕掛ける場合、中Ⓚボタンの離しで、ラリアットではなくガンジスDDT（→↓↘+Ⓚ）が暴発することが多い。ただし、このような暴発は中Ⓚボタンを押したままⓅボタンを押すことで防げるぞ。

コマンドの優先順位

↓↘→+Ⓟと→↓↘+Ⓟのコマンドを持つキャラを使い、→↓↘→+Ⓟと入力すると、それぞれのコマンドが重複してしまう。

そんなときのために、各コマンドには「優先順位」というものがあり、この場合はかならず→↓↘+Ⓟの技が出るようになっているのだ。

優先順位は、↓↘→や↓↙←が一番低く、→↓↘と←↓↙、←↙↓↘→と→↘↓↙←、1回転といった順番で高くなっていく。入力がむずかしいものほど優遇されるわけだ。

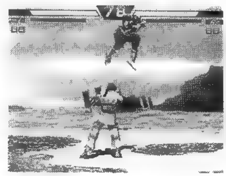
なお、ⓅとⓀボタンを同時に押したときはⓀの技が、弱中強ボタン3つを同時に押したときは弱ボタンの技が優先されるようになっている。

余談だが、技の種類では、基本技の優先順位が一番低く、特殊技、通常投げ、ガードブレイク、必殺技、スーパーコンボの順に高くなるぞ。

レバー入力方向が切り替わるタイミング

相手が反対側に移動すると、その一瞬あとにコマンド入力方向の左右が入れ替わる。これは、跳び越えたキャラ、跳び越えられたキャラに共通するシステムだ。ただし、空中必殺技のコマンドの入力方向は、着地するまで変化しない（着地と同時に使用する技のコマンドは入れ替わる）。

なお、コマンドの完成直前に相手が反対側に移動しても、自動的に相手の方向を向いてから技を出す「セルフディレクション」が働くので安心だ。



◀相手を跳び越えた場合は、この状態になると入力方向が切り替わる

上級者必携のテクニック「レバー単独入力」とは？

必殺技コマンドは、最後のボタン入力をしないかぎり技が出ない。それを利用すれば、とりあえずレバー入力だけしておき、状況に合わせてボタンを押すかどうかを決定するという「レバー単独入力」が可能になる。

たとえば、相手が攻撃してきそうな状況になったら、まず無敵必殺技のコマンドを「レバー単独入力」して様子を見る。そして、相手が攻撃してきたのを確認したらボタンを押すようにすれば、必要時のみ無敵必殺技を出すことができるわけだ。起き上がり時の反撃や対空迎撃に効果を発揮するぞ。

このテクニックは、ガードされると反撃されやすい技を連続技に組み込むときや、スキの大きい技をガードさせて相手の反撃を誘い、スーパーキャンセルで反撃するとき（昇龍拳→真空波動拳など）にも活用できるので、ぜひとも習得しておきたい。

なお、レバー単独入力を行なったあとは、つねにレバーをガード方向に持っていくように習慣づけよう。こうすれば、ボタンを押す前に攻撃されたときはガードを行なうことができるぞ。

レバー単独入力の利用例（キャンセル連続技の場合）

①キャンセル可能な基本技を仕掛ける



◀必殺技でキャンセルできる基本技を仕掛けたら、とりあえずコマンドのレバー部分だけを入力しておく

②ヒットの有無を確認



◀①の技（連続技ならその起点となる技）がヒットしたかによって、ボタンを押すかどうかを決定する

③ボタンを押す



▲基本技がヒットしていたら、ボタンを押して必殺技でキャンセル

③ボタンを押さない



▲ガードされたときはボタンを押さず、かわりの攻撃を仕掛けよう

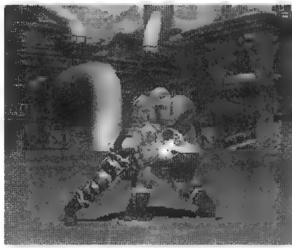
飛び道具

2D対戦格闘ゲームの象徴的存在である飛び道具。それには、遠距離からの攻撃のみならず、幅広い使い道があるのだ。

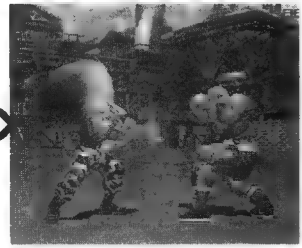
飛び道具の使いどころ

飛び道具は、さまざまな間合いで活躍する。遠距離でのケンセイにくわえて、中間〜近距離では相手の体力をケズりつつ間合いを離す手段にもなる。

ただし、相手側にも下記のような対処法があるので、中間〜近距離で飛び道具を撃つときは、基本技をキャンセルしたり、相手の攻撃(とくにしゃがみ強Ⓚ)の射程外から発射することがセオリーとなる。



▲相手に密着した状態で弱攻撃→飛び道具の連係をガードさせると……



▲間合いがこれだけ離れる。遠距離戦が得意なキャラには必須のテクニックだ

飛び道具を撃たれたら?

たとえ飛び道具を持つキャラが相手のときでも、きちんとした対処を行なえば、それほど苦戦しなくてすむ。というわけで、飛び道具に対する有効な対処法をピックアップしてみた。なかでも、⑥は一読の価値があるぞ。

①跳び越える

一番オーソドックスな方法。前方ジャンプのほか、そういったタイプの必殺技でも実行可能だ。ただし跳び越えるのが遅れると、相手の対空技を食らいやすいという欠点もある。

②垂直ジャンプで回避

①とちがい、相手に接近しないぶん、目前に迫った飛び道具も回避可能で、また迎撃される可能性も少なめ。①や③〜⑥での対処が間に合いそうもないときに役立てよう。

③飛び道具で相殺

飛び道具を持つキャラは、これで対処しつつスーパーコンボゲージをタメるのが基本。飛び道具の複数一体化タイプのスーパーコンボで相殺&反撃する手もあるぞ。

④跳ね返す

クラッカージャックのバッティングヒーローとサッカーボールキック、アレンのジャスティスフィスト、ダランのラリアットは飛び道具を跳ね返せるので③の代用となる。

⑤無敵必殺技で抜ける

飛び道具を引きつけてから技を出さないと失敗しやすいが、攻防を兼ねた対処法なので狙う価値あり。無敵時間の長い技、遠距離でも攻撃が届く技を使えば、さらに確実だ。

⑥しゃがみ強Ⓚでくぐる

本作品には、飛び道具の下をくぐれる攻撃が多数ある。その代表例がしゃがみ強Ⓚで、右表のように多くのキャラが飛び道具を回避できるのだ。近距離戦では積極的に狙おう。

■しゃがみ強Ⓚで飛び道具をくぐれるか?

使用キャラ	波動拳ほか	DARKワイヤー	気練射
リュウ	△	×	△
ケン	△	×	△
春麗	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ガイル	×	×	×
ザンギエフ	×	×	×
ほくと	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ドクトリンダーク	●	[illegible]	△
スカロマニア	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ブルム ブルナ	[illegible]	[illegible]	[illegible]
クラッカージャック	×	×	×
カイリ	△	×	△
アレン	△	×	△
ダラン	×	×	×
ブレア	[illegible]	[illegible]	△
豪鬼	△	×	△

×…… 完全に不可
△……攻撃ヒット後に飛び道具を食らう(=空振り時は×)
……ヒット時のみ通過可能
……空振り時でも通過可能
●……弱のみ△、中と強は

スーパーコンボゲージ



☞●●●● スーパーコンボゲージを蓄積させると、スーパーコンボとガードブレイクが使用可能になる。効率よくタメて、効率よく使う方法を把握しておきたい。

スーパーコンボゲージが増加する条件

スーパーコンボゲージは、①何かしらの技を使用する、②相手の攻撃をガードするか食らう、で増えていく。

①は、攻撃が空振りしたか、相手にヒットしたか、相手にガードされたかで増加量が変わる。その具体例をまとめたのが右表だ。基本技の数値は全キャラ共通だが、必殺技は技の種類だけでなく、攻撃を当てたタイミングによっても増加量が変化するぞ。基本的にスーパーコンボ・ヒット時の増加量はゼロだが、最初の攻撃がヒットしたときだけは1ドット増える。

②は、どちらも下のカコミの計算式で算出される（1より少なくなったときは1にくり上げられる）。

スーパーコンボゲージの長さ=150ドット(1レベル=50ドット)

相手の攻撃を受けたときのゲージ増加量 = 攻撃側のゲージ増加量の8分の1（ヒット、ガードを問わず）

■スーパーコンボゲージ増加量の具体例
(すべて1ヒットあたりのもの。単位=ドット)

使った技		攻撃結果		
		空	防	当
基本技	弱	1	2	3
	中	2	4	6
	強	2	6	10
前方転身		0	—	—
波動拳		5	7	11
昇龍拳		10	12	14
竜巻旋風脚(1発目)		2	3	4
昇龍裂破		0	1	0
神龍拳		0	1	0
ガードブレイク		0	—	0
通常投げ		4		
空中投げ		10		

スーパーコンボゲージ増加量が変化する状況

特定の状況で技を使うと、スーパーコンボゲージの増加量が上表のとおりにならないという現象が起こる。

たとえば、連打キャンセルで出した弱攻撃は空振り時のゲージ増加量がゼロになる。これは、弱攻撃の連発だけで簡単にゲージをタメられないようにするためだろう。ただし、攻撃が当たったときは、ちゃんとゲージが増える（ガード時は＋1、ヒット時は＋2）。

たまに、必殺技を使ったときのゲージ増加量が上表のデータより多いときがあるが、これは必殺技を出す直前に基本技が暴発している（出ぎわキャンセルで必殺技を出している）ためで、基本技のゲージ増加量が上乗せされているのだ。このテクニックは、ゲージを早くタメたいときに役立つぞ。

なお、通常投げについては、投げ抜けされると、どちらのキャラもゲージが増えないようになっている。

スーパーコンボゲージの持ち越しについて

スーパーコンボゲージは、そのままのカタチでつぎのラウンドに持ち越すことができる。そのため、負けそうなラウンドはあえてゲージを温存し、つぎのラウンドに望みをつなぐこともできるが、ゲージが1レベルあれば一発逆転のチャンスが残っているので、安易にあきらめないほうがいい。

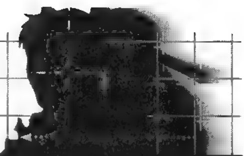


➔



◀1レベルのゲージをフル活用すれば、このように逆転できる

ガードブレイク



ガードを固めた相手への最終兵器であるガードブレイク。スーパーコンボゲージを消費するので、ムダ撃ちに終わらないような知識を備えておくこと。

よろめき時間と早期回復

ガードブレイクによるよろめき時間 ＝126／60秒

ガードブレイクを食らった相手は、約2秒間（60分の126秒）よろめき状態となり、ガードを含めたあらゆる動作が不可能な状態におちいる。

ただし、この時間はレバーとボタンの連続入力（通称・レバガチャ）で、右表のぶんだけ短縮できる。

レバー入力時の回復量は、その手順によって異なり、90度以上移動させた場合（右→下など）は0.5、中央経由で入力した場合（中立→右など）は1.0となっているのがポイント。それを考えると、レバーを左右に振りながらボタンを連打するのが、もっとも効率のいい回復方法となる。

■レバー&ボタン入力によるよろめき時間の早期回復

入力方法	回復時間（1回につき）
ボタン入力	0.5／60秒
レバー入力	0.5／60秒
レバー中立→入力	1.0／60秒

ガードブレイクの使いどころ

起き上がり、吹き飛びから復帰したキャラがガードブレイクを食らわない時間 ＝6／60秒

ガードブレイクは予備動作が長く、その出ぎわをツブされやすい。したがって、何かしらの布石を打ってから仕掛けるのが鉄則となる。

①攻撃を当ててから仕掛ける

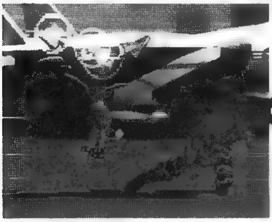
ジャンプ攻撃、足払いから狙うのがセオリーだが、ザンギエフ以外の立ち弱Ⓟと春麗のしゃがみ弱Ⓟはガードブレイクでキャンセルできるため、それを当ててから仕掛けるのも有効だ。

ドクトリンダークならEXープロシブを相手の起き上がりに重ねてから使えば、ガードで硬直した相手にガードブレイクを当てることができるぞ。

②相手の起き上がりなどに重ねる

出ぎわに反撃される可能性が少ないのは魅力。ただし、ダウンから起き上がったり、吹き飛びから着地したキャラは、そこから60分の6秒間ガードブレイクの攻撃判定を打ち消す（当たらない）ようになっているので、少し遅めのタイミングで攻撃しよう。

余談だが、ガードブレイクは、動作開始から60分の12秒後にゲージを消費する。その前に攻撃を受けたときはゲージが減らずにすむぞ。





◀攻撃の先端が当たるように使えば、出ぎわをツブされにくい

ガードブレイクがヒットしたら？

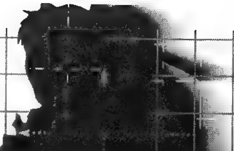
ガードブレイクでよろめかせた相手には、跳び込みからの連続技をキメるのがセオリーだ。しかし、相手が早期回復をはかったときは、ガードブレイクの終了後にすぐ跳び込まないと攻撃が間に合わない。そんなときは地上攻撃からの連続技で代用しよう。

一方、ガードブレイクが空中の相手にヒットした場合は、相手が空中に吹き飛ぶため、従来の連続技が狙いにくくなる。空中投げを仕掛けるか、相手をギリギリまで引きつけて地上攻撃（可能ならジャンプ強攻撃）→必殺技の空中コンボをキメるのが確実だ。



◀ヒット後、すぐにジャンプすれば、まず攻撃が間に合う

スーパーコンボ



スーパーキャンセルの導入により、利用価値がさらにアップしたスーパーコンボ。その特性をフル活用して、一撃必殺の攻撃をたたき込もう。

スーパーコンボの特性

スーパーコンボ発動時の画面暗転時間＝34／60秒

画面暗転後に相手を強制停止させる時間 ＝ 10／60秒

スーパーコンボを使うと、画面が一定時間（60分の34秒）だけ暗転し、互いのキャラの動作が停止する。

さらに、画面暗転後は相手の動作だけが60分の10秒間ストップ。その前に攻撃判定が出現する技を出せば、相手が画面暗転後にガード操作を行なっても防げなくなるわけだ。

また、このときは、飛び道具をのぞいた相手の技の攻撃能力が一時的に消えてしまうのが特徴（＝飛び道具以外には全身無敵）。リュウの真空波動拳をアレンがジャスティスフィストで相殺しているときに、リュウが再度スーパーコンボを使うと、相殺が途中で終わってしまうのはそのため。

なお、これらの特性は、投げタイプのスーパーコンボ（超絶鬼神ボム、瞬獄殺など）にはないので注意。

スーパーコンボでの「当て投げ」は回避できるのか？

攻撃を当てた直後に投げタイプのスーパーコンボを仕掛けられる（当て投げされる）と、どうやっても回避できないように見える。

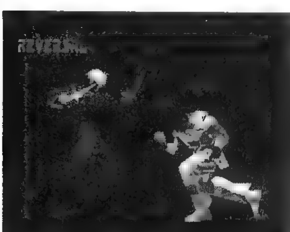
しかし、これらの技には、相手の動作を強制停止させる能力がないので、ジャンプで簡単に回避できるぞ（ジャンプ動作は開始直後から投げ技を無効化するため）。スカロドリーム、レイジングバッファロー、凶邪連舞に対しては、画面が暗転してからレバーを⬆に入れても逃げられるのだ。

ただし、ファイナルアトミックバスター、超絶鬼神ボム、瞬獄殺（密着時のみ）は、暗転終了と同時に相手をつかむため、暗転発生前からレバーを⬆に入れておかないと、ジャンプで回避することができない。

スーパーコンボVS無敵必殺技

スーパーコンボの強制停止能力には欠点がある。それは、画面暗転時に相手が無敵必殺技を使うと、その無敵状態まで停止させてしまうことだ。その結果、写真のようにスーパーコンボがツブされるケースが多くなる。

つまり、相手の攻撃をガードしてから反撃するとき、かならず無敵必殺技を使うようにすれば、相手がスーパーキャンセルで対処してきても、こちらの無敵必殺技が一方的に勝つのだ。重要なテクニックなので忘れずに。



▲画面暗転中に相手が無敵必殺技を使用しているか、ワンテンポ遅れてスーパーコンボを仕掛けていた場合……

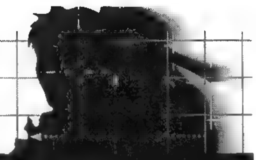


▲画面の暗転から強制停止効果が切れるまでは相手が全身無敵のまま固まるため、こちらの攻撃がことごとく空振ってしまう



▲そして、強制停止が終わった直後に相手の技の攻撃判定が出現。せっかくのスーパーコンボがツブされてしまうのだ

キャンセル



本作品では、基本技→必殺技、基本技→ガードブレイク、必殺技→スーパーコンボといった、さまざまな流れのキャンセルが可能になっている。

連打キャンセル

一部の弱攻撃は、攻撃後の動作中にもう一度同じボタンを押すことで連発（連打キャンセル）することができる。一部のキャラは立ち弱Ⓟ→しゃがみ弱Ⓟといった、立ちとしゃがみを切り替えながらのキャンセルも可能だ。連打キャンセル（&立ちとしゃがみの切り替え）が可能な弱攻撃は右表を参考に。

連打キャンセルの利点は、ボタンを連打するだけで連続技をキメられること。ただし、与えるダメージは少ないので、攻撃よりも間合いを離す手段と割り切ったほうがいいだろう。



▲立ち弱Ⓟをヒットさせたあと、もう一度弱Ⓟボタンを押せば……



▲すぐさま立ち弱Ⓟが発動。手軽に連続技をキメられるぞ

■連打キャンセルの可否

使用キャラ	連打キャンセルの可否				弱Ⓟによる連打キャンセルで立ちとしゃがみの変更が可能か?	
	立ち		しゃがみ			
	弱Ⓟ	弱Ⓚ	弱Ⓟ	弱Ⓚ	立→屈	屈→立
リュウほか	○	×	○	○	○	○
[redacted]	○	×	○	×	○	○
ガイル	○	×	○	×	○	×
ザンギエフ	×	×	○	×	—	×
ほくと	○	×	○	×	○	×
ドクトリンダーク	○	×	○	○	○	×
スカロマニア	○	×	○	×	○	○
ブルム ブルナ	○	×	○	×	○	×
クラッカージャック	○	×	○	×	○	○
ダラン	○	×	○	×	○	○
ブレア		×	○	○	○	×

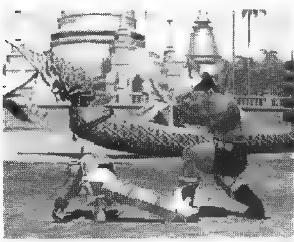
※「リュウほか」に該当するキャラクター……リュウ、ケン、カイリ、アレン、豪鬼

必殺技キャンセル

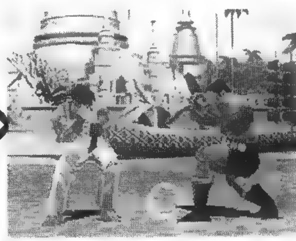
基本技や特殊技の必殺技キャンセル可能な時間帯
動作開始から7／60秒

すべての基本技と特殊技には、必殺技でキャンセルできる時間帯が、右ののように設定されている。この時間までに、キャンセルしたい必殺技のコマンドを入力すれば、それ以降の動作が強制的に中断されて、必殺技を出すことができるのだ。

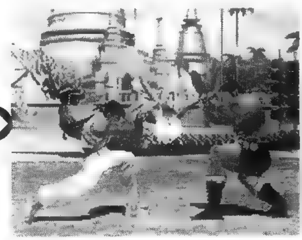
動作開始から60分の7秒以内に攻撃判定が出現する基本技は、攻撃を当てたあとでも必殺技キャンセルすることが可能。攻撃と攻撃との間隔を短縮する手段として役立つぞ。なお、基本技をキャンセルする技は、必殺技であればどれでもOK。ただし、必殺投げ（移動タイプ以外）は、相手が投げられない状態だと実行不可だ。



▲リュウのしゃがみ強Ⓚは動作開始から60分の7秒後に攻撃判定が出現するので……



▲攻撃が当たった瞬間に必殺技のコマンドを入力すれば、キャンセルが実行される



▲そして、さきほどコマンド入力した技が発動。ラッシュや連続技に活用しよう

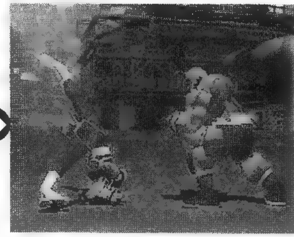
ガードブレイク・キャンセル

必殺技キャンセルと同様に、ガードブレイクも基本技をキャンセルすることができるが、その受付時間は動作開始から60分の4秒と非常に短い。

そのため、攻撃が当たってからのキャンセルが実行可能なのは、ザンギエフ以外の立ち弱Ⓟと春麗のしゃがみ弱Ⓟだけ。ただし、立ち弱Ⓟはしゃがんだ相手には当たらないので（大型キャラには可）、春麗のしゃがみ弱Ⓟ以外は狙えるケースが少ない。



▲立ち弱Ⓟは、基本技のなかでは一番予備動作が短い攻撃だ。これを当てた瞬間に同じ強さのⓅとⓀボタンを同時に押すと……



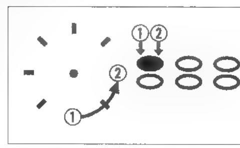
▲ガードブレイクでキャンセル可能。これを利用すれば、ガードブレイクの欠点である予備動作の大きさを少しカバーできる

必殺技(スーパーコンボ)でキャンセルを行なうときのコマンド入力手順

キャンセルを行なうためのコマンド入力手順は、「基本技のボタンを押して、すぐに必殺技コマンドを入力する」がベストとは言い切れない。とくに、コマンドの入力数が多い必殺技（スーパーコンボ）でキャンセルするときは、コマンドを入力する過程で基本技を仕掛けるといった工夫が必要なのだ。それでは、具体的にどのようにコマンド入力していけばいいのかを図解入りで説明していこう。

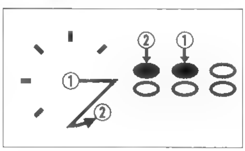
しゃがみ弱Ⓟ→波動拳(↓↘→+Ⓟ)

基本技→必殺技の順に入力するもの。↓↘→の↓がしゃがみ弱Ⓟのコマンドと重複しているので難度は低め。



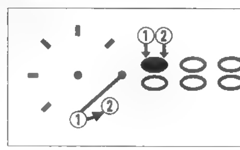
立ち中Ⓟ→昇龍拳(→↓↘+Ⓟ)

これも基本技→必殺技の順だが、通常投げが暴発しないように最初のレバー方向を中立にしている点に注目。



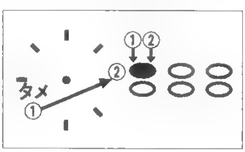
しゃがみ弱Ⓟ→昇龍拳(→↓↘+Ⓟ)

必殺技コマンドの入力過程で基本技を仕掛けるというもの。ぜひともマスターしておきたいテクニックだ。



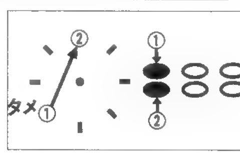
しゃがみ弱Ⓟ→ソニックブーム(←タメ→+Ⓟ)

←タメのレバー入力が↖でも↙でもいいことを利用している。それさえ知っていれば、入力はラクなはずだ。



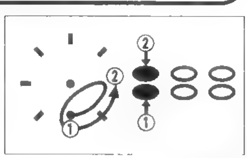
しゃがみ弱Ⓟ→サマーソルトキック(↓タメ↑+Ⓚ)

↓タメが↙や↘でも可能なことを利用。←タメ→の→は斜めだと不可だが、↓タメ↑の↑は斜めでもOKだ。



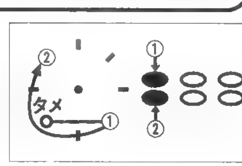
しゃがみ弱Ⓚ→真空波動拳(↓↘→↓↘→+Ⓟ)

リュウは↓↘→↓+Ⓚだと必殺技が出ないのでこういった方法も可能。↓↘+弱Ⓚ、→↓↘→+Ⓟも有効だ。



しゃがみ弱Ⓟ→ダブルサマーソルトキック(↙タメ↘↙↗+Ⓚ)

こんな操作でもコマンドが認められる。Ⓟボタンを押したらレバーを↙からイッキに半回転させるのがコツ。



スーパーキャンセル



スーパーコンボだけが可能な、必殺技やスーパーコンボに対するキャンセル「スーパーキャンセル」を活用すれば、いままでにない戦略が考案・実践できるぞ。

スーパーキャンセルのコマンド受付時間

スーパーコンボへとつなぐキャンセルは、スーパーコンボ・キャンセルとスーパーキャンセルの2種類に分類されていて、それぞれ性質が異なる。

①スーパーコンボ・キャンセル

必殺技キャンセルのスーパーコンボ版で、空振り時も実行できる。キャンセル受付時間は必殺技の「動作開始から60分の7秒間」をはるかに上まわる60分の16秒間。

そのため、ガイルのしゃがみ強Ⓚの2ヒット目以外の基本技と、右のカコミにある特殊技は、攻撃が当たってからのキャンセルが可能。なお、スカロドリーム、凶邪連舞、瞬獄殺といった「順番押しコマンド（弱Ⓟ、弱Ⓟ、➡、弱Ⓚ、強Ⓟ）」による技なら、基本技や特殊技の動作が、地上にいるかぎりいつでもキャンセル可能だ。

基本技・特殊技のスーパーコンボでキャンセル可能な時間帯
動作開始から16／60秒

必殺技、スーパーコンボ、ガードブレイクのスーパーキャンセル可能な時間帯
攻撃が当たってから動作終了まで

②スーパーキャンセル

必殺技、ガードブレイク、スーパーコンボが相手に当たったあとなら（ヒット、ガードは問わず）、その動作が終わるまでスーパーコンボでキャンセルできる（スーパーコンボ→スーパーコンボのスーパーキャンセルは、異なる技でのみ可能）。①とちがい、空振り時は実行不可。また、DARKシャックルの爆弾攻撃のようなヒット時のみ行なう動作はキャンセルできない。

攻撃が当たってからスーパーコンボでキャンセル可能な特殊技

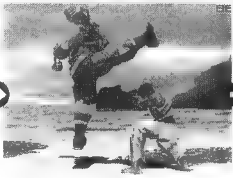
- ➡＋中Ⓟ（春麗）
- ⬅or➡＋強Ⓚ（ガイル）
- ➡＋強Ⓚ（ほくと）
- ➡＋中Ⓟ（スカロマニア）
- ジャンプ⬇＋中Ⓟ（プルム プルナ）
- ➡＋中Ⓚ（カイリ）
- ➡＋中Ⓟ（ブレア）
- ➡＋中Ⓚ（ブレア）
- ジャンプ⬇＋中Ⓚ（豪鬼）

打撃技→必殺投げへのスーパーキャンセル

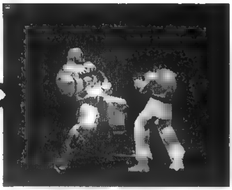
ガードの硬直が解けたときなど、相手が投げ可能状態なら、投げタイプの技でもスーパーキャンセル可能だ。



▲スーパーストンピングを防がれたらレバー回転＋Ⓟボタン連打！



▲このときに一瞬だけ相手のガード状態が解除されるので……



▲ファイナルアトミックバスターでスーパーキャンセルできる

スーパーコンボ以外でも可能な必殺技のキャンセル

豪鬼の天魔空刃脚（ジャンプ⬇＋中Ⓚ）は、特殊技でありながら、斬空波動拳や竜巻斬空脚の動作（ただし、攻撃判定が出現した直後のみ）をキャンセルできるという特別な能力を持っている。ちなみに、このキャンセルは空振り時でも可能だ。





◀スーパーコンボ以外で、必殺技の動作をキャンセルできる技は天魔空刃脚だけだ

スーパーキャンセルを行なうときのコマンド入力手順

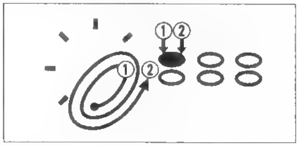
スーパーキャンセルのコマンド入力は、基本的にキャンセルする技が相手に当たってからスーパーコンボのコマンドを入力すればいいが、技の組み合わせによっては、攻撃が当たってからコマンド入力したのでは、間に合わないケースもある。

というわけで、キャンセルする技・させる技によって、どのようにコマンド入力するのがベストかを、基本的なものから図解入りで説明していく。

以下の概念を理解していれば、これ以外の組み合わせのスーパーキャンセルも自在にこなせるはずだ。

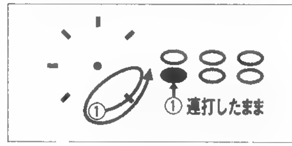
波動拳(↓↘→+Ⓟ)
→真空波動拳(↓↘→↓↘→+Ⓟ)

必殺技コマンドを入力してから、スーパーコンボのコマンドを入力するというもの。波動拳は飛び道具の射出が遅いうえに、当たったことを確認してから入力を開始しても間に合うので難度は低め。確実にマスターしたい。



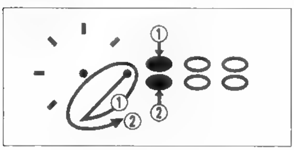
百裂脚(Ⓚ連打)
→千裂脚(↓↘→↓↘→+Ⓚ)

Ⓚボタンを連打しながら↓↘→↓↘→と入力するという手軽な入力方法。波動拳 ・真空波動拳のキャンセルも、Ⓟボタンを連打しながら↓↘→を何度も入力すれば実行可能だが、確実性に欠けるのでオススメはできない。



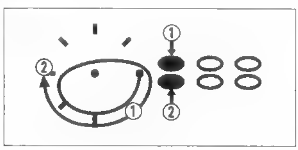
昇龍拳(→↓↘+Ⓟ)
→神龍拳(↓↘→↓↘+Ⓚ)

昇龍拳は攻撃判定の出現が早く、その直後に跳んでしまうため、各技のコマンドを順序よく入力したのでは、キャンセルが間に合わない。このように神龍拳のコマンドを入力する過程で昇龍拳を出す方法が有効だ。



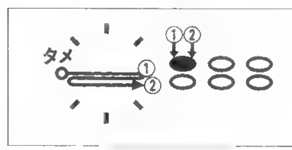
昇龍拳(→↓↘+Ⓟ)
→真空竜巻旋風脚(↓↙←↓↙←+Ⓚ)

これもスーパーコンボのコマンドを入力する過程で必殺技コマンドを完成させるというもの。とは言っても、各コマンドを順々に入力する方法でも、ちゃんとキャンセルできるので、参考程度に覚えておけばいいだろう。



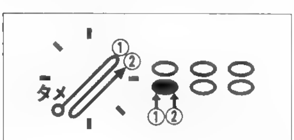
ソニックブーム(←タメ→+Ⓟ)
→オープニングギャンビット(←タメ→←→+Ⓟ)

最初はとまどうかも知れないが、コツさえつかんでしまえば、かなりラクに実行できる。ただし、ソニックブームが発射直後に当たったときでないと、オープニングギャンビットの入力受付時間が切れてしまうので注意すること。



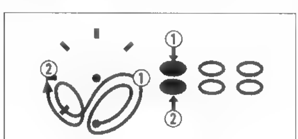
サマーソルトキック(↓タメ↑+Ⓚ)
→ダブルサマーソルトキック(↙タメ↘↙↗+Ⓚ)

タメ系コマンドは、レバー入力が斜め（要素方向）でもいい場合が多い。これは、↓タメ↑が「↓要素タメ、↑要素」、↙タメ↘↙↗が「↙タメ、→要素、↙、↑要素」で入力が認められることを利用したものだ。



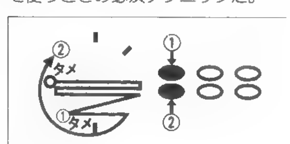
真空波動拳(↓↘→↓↘→+Ⓟ)
→真空竜巻旋風脚(↓↙←↓↙←+Ⓚ)

順番どおりの入力方法だが、スーパーコンボ発動時の画面暗転中はコマンド入力が無効になるので、暗転終了と同時に入力をはじめる必要がある。これは、ほかのスーパーキャンセルにも共通する要素なので忘れずに。



オープニングギャンビット(←タメ→←→+Ⓟ)
→ダブルサマーソルトキック(↙タメ↘↙↗+Ⓚ)

オープニングギャンビットのⓅボタンを押す段階でレバーを↙に入れておけば、ダブルサマーソルトキックの↙タメが早く完成するので、キャンセルが実行しやすい。タメ系コマンドの技を使うときの必須テクニックだ。



連続技

もはや対戦格闘ゲームになくてはならない要素と言える連続技。ワンチャンスをのがさずに連続技をたたき込めば、一発逆転も夢ではないぞ。

連続技のシステム

連続技とは、攻撃を食らってダメージ・ポーズをとった相手につぎの攻撃を当てると、確実にその攻撃がヒットするという「連続ヒット」を利用したラッシュの総称。地上にいる相手にも空中にいる相手にも、連続技をキメることが可能だ。

しかし、ただ攻撃を連発しても連続技は成立しない。キャンセルを利用したり、攻撃後のスキが小さい技を使ったりなど、それなりの技術と知識が必要となるのだ。

● 地上コンボ

通常、地上で攻撃を食らった相手は「のけぞり状態」というダメージ・ポーズをとり、無防備のまま後方へと押し出される（技によっては空中に吹き飛んだり、地面に倒れてしまう)。この状態が解ける前に攻撃を当てることができれば、地上での連続技が成立するわけだ。ちなみに、キャンセルを利用せずに、タイミングよくボタンを押して、一瞬のスキもなく攻撃と攻撃をつなぐ連続技は「目押しコンボ」と呼ばれることが多い。



▲こちらの攻撃がヒットして、相手がのけぞり状態になったところ



▲相手がのけぞり状態から復帰する前に攻撃を当てることができれば……



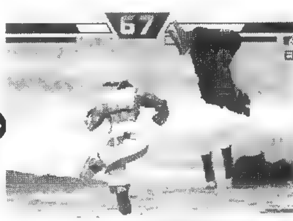
▲このように連続ヒット（目押しコンボ）が成立する。これが地上コンボの原理だ

● 空中コンボ

地上コンボと同じ要領で、空中に吹き飛んだ相手にも追撃する（連続技をキメる）ことが可能だ。しかし、追撃が当たるのは相手が吹き飛んだ直後だけなので注意したい。例外として、ガードブレイク（空中の相手にヒット)、ホームランヒーロー、ファイナルターンパンチ（10のみ)、トリプルブレイク、インドラ～橋、強・シュートキック、強・竜巻斬空脚（4発目のみ）で吹き飛んだ相手は、地面に落下するまで追撃可能となっている。



▲空中の相手に攻撃をヒットさせると、相手は後方へ吹き飛んでしまう

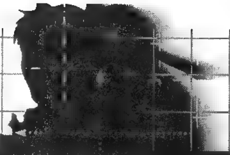


▲しかし、すぐさまつぎの攻撃を仕掛け、それが相手に届けば……



▲ちゃんと追撃できる。必殺技やスーパーコンボを組み込めば実行しやすいぞ

ダウン



対戦においては重要なファクターであるダウン(転倒)。相手をダウンさせたときの行動、自分がダウンしたときの対処によって、勝率が大きく変化するのだ。

相手をダウンさせたときの行動

ダウンしたキャラが地面に倒れている時間
64／60秒(全キャラ共通)

しゃがみ強Ⓚ、各種投げ技、大半の必殺技、スーパーコンボは、ヒットした相手をダウンさせる（地面に倒す）ことが可能だ。

本作品には、転倒時に受け身をとったり、起き上がるときに移動するといった動作がないため、主導権は完全にダウンさせた側がにぎることになる。

また、ダウンしている時間には個人差がないうえ、その時間は短縮も延長もできない。相手の起き上がりにジャンプ攻撃を仕掛けたり、地上攻撃を重ねるといった戦法が、非常にやりやすくなっているわけだ。

というわけで、相手をダウンさせたときに、どのような行動をとればいいのかを説明していこう。

①ジャンプ攻撃を重ねる
ヒット時は連続技に持ち込めること、投げ技での反撃を受けないことが魅力。めくりジャンプ攻撃をまぜると効果的だ。ただし、対空技で迎撃される可能性もある。

②地上攻撃を重ねる
①が間に合わないときに有効。足払い、ヒット時に連続技へ移行できる技、無敵必殺技（ガードされたらスーパーキャンセルでフォロー）、飛び道具などがオススメだ。

③間合いを離す
遠距離戦が得意なキャラを使ったときか、近距離戦が得意なキャラを相手にしたときは、後方ジャンプなどで移動して、こちらに有利な間合いを確保するといいだろう。

④ガード
攻め込むと思わせて相手の反撃を誘い、ガード後に攻撃する。先読みが必要なうえに、投げ技で反撃されると対処できないので、狙いすぎるのはやめておこう。

自分がダウンしたときの行動

相手にダウンさせられたあとで攻め込まれた場合は、ガードを固めておくのが無難だが、P.171で説明している「レバー単独入力」を利用して反撃するのも悪くない。

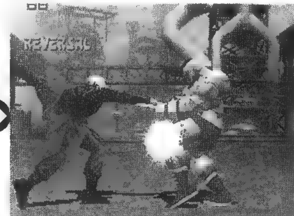
起き上がると同時に(＝リバーサル)必殺技を使うときは、起き上がる直前にコマンドのレバー入力をして、ボタンを連続入力すると成功しやすい。ボタンの連続入力は、単純に連打するだけでもいいが、2本の指（おもに人差し指と中指）で1つのボタンをワンテンポずつズラして押したり、3本の指で弱→中→強の順に押していくほうが確実だ。



▲相手にダウンさせられても、あわてずに相手の動向に注意すること。ここで相手が攻撃を重ねてくるようなら……

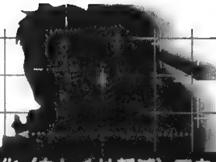


▲本文の方法で、起き上がると同時に無敵必殺技を仕掛けることができれば（成功時は「REVERSAL」の文字が表示）……



▲一方的にダメージを与えられる。ガード後の反撃を受けない技や、スーパーキャンセルでフォロー可能な技を使うとなおいい

ガード



ガードをすると、打撃技から受けるダメージを無効化（もしくは軽減）できる。その能力を活かせば、こちらの被害を最小限にして勝つことが可能だ。

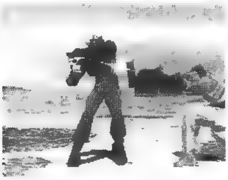
しゃがみガード不能技

地上戦では、立ちガード不可の足払いが有効だ。そのため、防戦にまわるときは、しゃがみガードを固めておくのがセオリーとされている。しかし、以下の特殊技はしゃがみガードで防ぐことができない（立ちガードなら防げる）ので、写真の動作を見たらすぐに立ちガードを行なおう。

逆に、しゃがみガード不能技を使う場合は、事前に足払いやジャンプ攻撃を当てておき、相手がしゃがみガードを意識する状況を作っておきたい。

しゃがみガードで防げない地上攻撃（の予備動作）

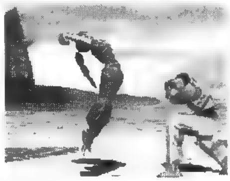
➡+中Ⓟ(ドクトリンダーク)



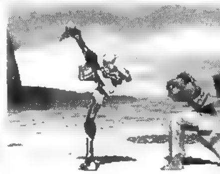
➡+強Ⓟ(ほくと)



➡+中Ⓟ(プルム プルナ)



➡+中Ⓚ(スカロマニア)

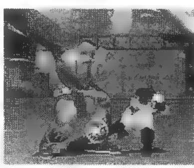


強制ガード

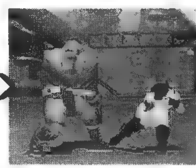
攻撃を防いで硬直している相手につぎの攻撃が当たると、レバー操作を行なわなくても（立ちとしゃがみの使いわけは必要）ガード状態が持続される「強制ガード」が発生する。

しかし、下表にあるとおり、ガード時の硬直時間はヒット時よりも短いので、「連続ヒットする攻撃をガード＝強制ガードが成立」とはかぎらない。

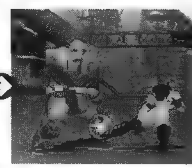
しゃがみ弱Ⓚの連打をガードした場合



▲相手のしゃがみ弱Ⓚをガードしたところ。こちらのキャラはしばらく硬直してしまう



▲相手がすぐにしゃがみ弱Ⓚを仕掛ければ、こちらの硬直中に当たるため‥‥

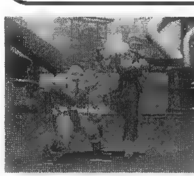


▲強制ガードが成立。ただし、レバーを↙↓↘以外に入れているとガードが解けてしまう

■攻撃を受けたキャラが硬直する時間(単位：60分の１秒)

技の種類		ヒット時	ガード時
地上基本技	弱	12	9
	中	17	14
	強	28	25
空中基本技		15	12
必殺技		28	25
スーパーコンボ	通常	35	16
	飛び道具	35	32

昇龍裂破をガードした場合



▲昇龍裂破は、ヒット時ならつぎつぎと攻撃がヒットしていくはずだが‥‥



▲ガード時は硬直時間が短いので、攻撃途中なのにガード硬直が解けてしまうのだ



▲その結果、無敵必殺技だけでなく、弱攻撃連打でも反撃することができるぞ

ヒット効果

攻撃が当たったキャラには、さまざまな演出効果がほどこされる。その代表であるヒットストップとヒットバックの概要と役割を説明していく。

ヒットストップ

ヒットストップとは、攻撃が当たった瞬間に攻撃側の動きだけ（ほかの対戦格闘ゲームでは両者の動きが停止する場合が多い）が一瞬停止する現象のこと。これで攻撃が当たったときの質量感を表現しているわけだ。

ヒットストップの時間は右表の条件によって変化する。地上攻撃であれば技の種類やガードの有無は関係なく、同じ発生時間が適用される。

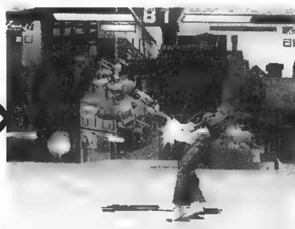
■ヒットストップ時間（ヒット時・ガード時共通）

当てた技	ヒットストップ時間
地上攻撃（地上・空中の相手に当てる）	7／60秒
空中攻撃（地上の相手に当てる）	9／60秒
空中攻撃（空中の相手に当てる）	7／60秒
百裂脚、スーパーコンボ	0／60秒

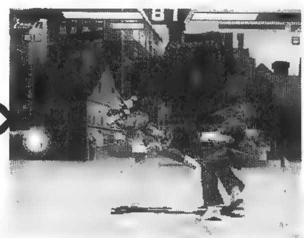
演出の一環として導入されたヒットストップだが、その発生時間ぶんキャンセルのコマンド受付時間が長くなるといったメリットもある。攻撃を当てたときのキャンセルが実行しやすいのはそのためだ。



▲攻撃が相手にヒットした瞬間。互いの動作や制限時間に注目しよう



▲ヒットストップの発生中はこちらの動作が停止するが、ほかの動きは止まらない



▲ヒットストップ時間が経過すると、こちらのキャラも動作を再開する

ヒットバック（反動）

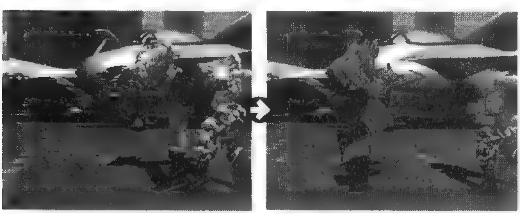
攻撃を受けた相手は、その衝撃で後方へと押し出される。これがヒットバックというものだ。

ヒットバックが発生するのは、攻撃が当たった瞬間から、当てた技のフォロースルーが終わるまで。つまり、フォロースルーが長い攻撃ほど移動距離が長くなるし、フォロースルーをほかの技でキャンセルしたときは従来よりも移動距離が短くなるのだ。

ヒットバックでの移動はヒットストップ発生中も行なわれるので、同じ技を当てた場合、ガードされるよりヒットしたときのほうが、ヒットストップ発生時間が長いぶん、ヒットバックも少し大きくなる。

なお、このゲームでは、画面端の相手に攻撃を当てると、発生したヒットバックのぶんだけ、画面端の位置も移動するようになっている（従来の2D対戦格闘ゲームでは攻撃側のキャラにヒットバックがかかった）。

このシステムは、相手が空中に吹き飛んだときも同様なので、画面端の相手に対してのみ成立するという連続技は、本作品には存在しないのだ。



◀通常、画面端にいるキャラはそれより後方へは移動できないが、ヒットバックで移動したときだけは例外だ

ダメージ計算

攻撃がヒットしたときのダメージ量(体力ゲージの減る量)は複雑な計算式で算出される。その仕組みを理解して、効率よくダメージを与える方法を考えよう。

ダメージ量が増減する条件

ダメージ量は、技ごとに設定されている「攻撃値」をもとに、状況に応じた増減を行なうことで算出される。

ダメージ量が増減する状況は、右のカコミにあるとおり。相手が不利な状況になるほど、与えるダメージ量が減っていくわけだ。

参考までに、ダメージ量の増減には影響を与えない要素も挙げておいた。こちらの状況が不利になったり、攻撃中の相手にカウンターで攻撃しても、ダメージ量は増加しないのだ。

体力ゲージの長さ＝200ドット

ダメージ量の増減に影響する要素

- ダメージレベル
- 相手の防御力
- 相手の残り体力
- 連続ヒットの有無
- ケズリの有無
- ランダム

ダメージ量の増減に影響しない要素

- 自分の残り体力
- カウンターの有無
- 互いの位置関係
- 勝数

ダメージ量の算出方法

ダメージ量は、技ごとの攻撃値に内部設定やランダム要素を加味した「基本攻撃値」から、状況に応じた修正値を反映した「ダメージ減少値」をマイナスすることで算出される。それをまとめたのが下の計算式だ（算出結果は小数点以下切り捨てだが、1未満になったときは1にもどされる)。

攻撃がヒットしたときに相手の体力を減らす量
基本攻撃力ーダメージ減少値

基本攻撃力の算出方法
(技ごとの攻撃値×ダメージレベル)ーランダム値

ダメージ減少値の算出方法

$$\text{技ごとの攻撃値} \times \left(\frac{\text{状況修正値}+\text{相手の防御力}+\text{相手の根性値}}{32}\right)$$

それぞれの修正値がどのように決定されて、どのような状況で変化していくのかを説明しよう。

●技ごとの攻撃値

ダメージ量の基本となる数値。基本攻撃力もダメージ減少値も、この数値から算出される。具体的には、弱攻撃なら3、中攻撃なら15か20……といった感じで設定されている。詳細は§2の技データを参考に。

●ダメージレベル

テストモード（→P.187）にて設定可能な項目で、あらゆるダメージがこの比率に合わせて変更される。出荷時の設定は「4（1.0倍）」で、大半の設置店がこの数値で稼働させている。

●ランダム値

その名のとおり、ランダム（乱数）によって増減される数値。−3〜+3のなかから右ページの表の確率で選ばれるが、確率的には±0になるケースが多い。

●状況修正値

連続技やケズリでダメージを与えたときに適用される数値。連続技による修正値は、ヒット数が増えるごとに増加していくが、CPUキャラが連続技をキメたときだけ、増加ペースが大きくなる(＝攻撃力が下がる)のがポイント。ケズリ時の修正値は、ケズる技によって異なる数値が設定されている。

●防御力

キャラ特有のダメージ減少率。基本的に、ザンギエフのようなパワー・ファイターは防御力が高くなっている。

●根性値

残り体力が少なくなったときに適用される修正値。体力の減少（50ドット以下になってから）に合わせて少しずつ増えていくが、20ドット以下になるまでは、実質的にゼロと思っていいだろう（20ドット以下になる前にKOされるケースも多いので）。

●CPUキャラ修正

対CPU戦の難易度（ランク）が上がると、CPUキャラの防御力と使う技の攻撃値が高くなる（攻撃値は最大で3割近くまで上昇）。このシステムは、下記の「ダメージ修正を受けない技」にも適用される。

■テストモードのダメージレベルによる攻撃力の増減

ダメージレベル	増減率
1	23/32
2	26/32
3	29/32
4	32/32
5	35/32
6	38/32
7	41/32
8	44/32

■ランダム値と発生確率

ランダム値	発生確率
+3	2/32
+2	3/32
+1	5/32
0	12/32
−1	5/32
−2	3/32
−3	2/32

■状況修正値①：ケズリ修正

ガードさせた技	修正値
必殺技	26
スーパーコンボ	28

■状況修正値②：コンボ修正

ヒット数	修正値	
	プレイヤー・キャラが実行	CPUキャラが実行
1	0	0
2	0	4
3	0	10
4	2	16
5	4	18
6	6	20
7	8	20
8	10	20
9	12	20
10以上	14	20

■防御力の個人差

キャラ	防御力
リュウ	4
ケン	4
春麗	4
ガイル	4
ザンギエフ	6
ほくと	4
ドクトリンダーク	4
スカロマニア	4
プルム プルナ	4
クラッカージャック	4
カイリ	4
アレン	4
ダラン	6
ブレア	4
ベガ	6
プレイヤー豪鬼	1
CPU豪鬼	3
ガルダ	12

■根性値の変化

残り体力	根性値
200〜51	0
50〜31	2
30〜21	4
20〜16	6
15〜11	8
10〜6	12
5〜0	16

攻撃値どおりのダメージを与える技

投げタイプの技は、ダメージレベル以外の修正をいっさい受けない。したがって、いかなる状況でも攻撃値どおりのダメージを与えることができる（ダメージレベルが4の場合）。相手の残り体力が少ないときや、CPUキャラが相手のときなど、打撃技では従来よりも与えるダメージが低くなってしまうときに活用しよう。

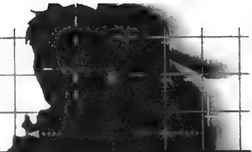
参考までに、これに該当する技を右にピックアップしておいた。「必殺投げ」はスカロトカチェフや瞬獄殺といった移動タイプのものも含んでいる。

ちなみに、ドクトリンダークのDARKシャックルの攻撃は、連続技でありながら攻撃途中（爆弾攻撃に移行する直前）でコンボ修正値が初期値にもどるため、それ以降はほぼ攻撃値どおりのダメージを与えることが可能だ。

ダメージ修正を受けない技

- 通常投げ
- 空中投げ
- 必殺投げ（移動タイプのものを含む）
- ほくとの護流攻（各種立ちPを受けたときの投げ技のみ）
- ブレアのスライディングアロー（関節技部分のみ）
- ブレアのスピンサイドシュート（関節技部分のみ）

得点



対CPU戦のみの要素である得点（対2P戦では乱入時や継続時に1点ずつ加算されるだけ）は、どのような法則にしたがって増えていくのだろうか？

攻撃ヒット時の得点

攻撃がヒットしたときに加算される得点は（ガード時はケズリでも加算されない）、その技の攻撃値をもとに算出される。同じ技をヒットさせれば、相手に与えたダメージ量とは関係なくつねに同じ得点が加算されるわけだ。なお、投げ抜けについては、したときもされたときも得点が入らない。

得点と攻撃値の対応、そしてその攻撃値に該当している技をまとめたのが右表だ。高得点を得るには、かなり攻撃値の高い技をヒットさせないといけないことがわかるだろう。

■ヒット時の得点と攻撃値の対応

攻撃値	得点	その攻撃値を持つ技（代表的なもの）
3～15	100	地上弱攻撃、ジャンプ中攻撃
20～25	200	地上中攻撃、ジャンプ強攻撃、波動拳
30～35	300	地上強攻撃、通常投げ、空中投げ、昇龍拳
40～55	500	スクリューパイルドライバー、スカロトカチェフ、ブラフマボム
65～75	1000	ファイナルパンチ（4～5）、超絶鬼神ボム
85	1500	ファイナルパンチ（6）
95	2000	ファイナルパンチ（7）
105	3000	ファイナルパンチ（8～9）
115	4000	ファイナルパンチ（10）、LV3ファイナルアトミックバスター
150	5000	瞬獄殺

ボーナス得点

FIRST ATTACK（ラウンド開始後、最初に攻撃をヒットさせる）や、REVERSAL（ダウン、ガード、のけぞりなどの硬直が解けると同時に必殺技、スーパーコンボ、ガードブレイクを出す）を行なったり、CPUキャラに勝つと、表に記されたボーナス得点が加算される。

体力ボーナス＝残り体力×100（満タン時は計30000点）

タイムボーナス＝残りタイム×100×ボーナス倍率

■特殊ボーナス

行動		得点
FIRST ATTACK		1500
REVERSAL		1000
フィニッシュ	必殺技	2000
	スーパーコンボ	10000

※フィニッシュボーナスはケズリだと0点になる

■ボーナス倍率

残りタイム	倍率
90～99	×2.50
80～89	×2.00
70～79	×1.75
60～69	×1.50
50～59	×1.25
0～49	×1.00

■コンボボーナス

ヒット数	得点
2	500
3	1000
4	1500
5	2000
6	2300
7	2600
8	2900
9	3200
10	3500

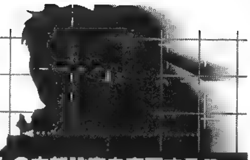
※以降、1ヒットにつき500点ずつ加算

■コンプリートボーナス

連勝数	得点
2	1000
3	2000
4	3000
5	5000
6	10000
7	11000
8	12000
9	13000
10	14000
11	15000
12	16000
13	17000
14	18000
15	19000
16	20000
17	21000
18	23000
19	25000
20以上	30000

※ガルダ出現後は連勝数が＋10される

テストモード



テストモードでは、筐体の調子を確認したり、ゲームの内部設定を変更することができる。ここでは、変更できる設定内容を紹介していこう。

テストモードで設定できること

テストモードでは、以下の項目の設定を変更することができる。ただし、これらの設定項目はゲームをプレイするまで確認できないので注意してほしい(GAME DIFFICULTYなどはプレイしても確認しづらいが)。

●COIN

1回のプレイ（1クレジット）に必要な投入コイン数。初期設定は「1コインで1クレジット」だが、「2コインで1クレジット」「1コインで2クレジット」「ゲーム開始には2コイン必要で継続プレイは1コインでOK」「投入コインなしでプレイできる（フリープレイ）」といった設定も可能だ。

●CONTINUE

継続プレイ（コンティニュー）が可能かどうか。ON(可能)とOFF(不可)の2種類で、初期設定はON。OFFでも対2P戦への乱入は可能。

●DEMO SOUND

オープニングや集客デモ（CPUキャラ同士が勝手に闘うデモ）でBGMや効果音を鳴らすかどうか。ON（鳴らす）とOFF（鳴らさない）の2種類で、初期設定はON。

●SOUND MODE

各種サウンドの出力方式。モノラルとステレオの2種類で、初期設定はステレオ。これをステレオにした場合、立体音響システム「Qサウンド」を利用したサウンドが楽しめる（専用筐体が必要となるが）。

●GAME DIFFICULTY

対CPU戦の難易度。1～8の8段階で、初期設定は3。この数字が上がっていくほど、CPUキャラの動きが鋭くなり、攻撃力や防御力も上昇する。

●DAMAGE LEVEL

あらゆるダメージ比率に影響を与える。1～8の8段階で、初期設定は4。数字が大きくなるほどダメージ比率も上がっていくが、具体的な比率はP.185を参考にしてほしい。

●TIME COUNT SPEED

制限時間のカウント速度。1～4の4段階で、初期設定は2（60分の45秒ごとに1カウント）。

●MAX-ROUND(CPU)

対CPU戦における1ステージあたりの最大ラウンド数。1、3、5の3種類あり、1は1本先取、3は2本先取、5は3本先取。初期設定は、3の2本先取制。

●MAX-ROUND(VS)

対2P戦における1ステージあたりの最大ラウンド数。1、3、5の3種類で、初期設定は3。各数値の意味はMAX-ROUND(CPU)と同じ。

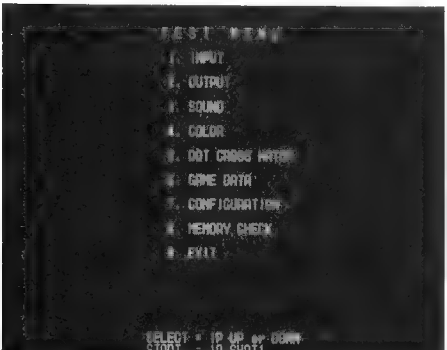
●EVENT

1 MATCH（あり）、OFF（なし）の2種類で、初期設定はOFF。これを1MATCHにすると、

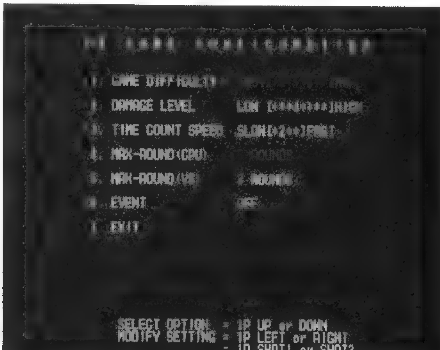
①対2P戦しかプレイできない

②その対2P戦が終わると無条件でゲーム・オーバーになる（継続プレイができない）

……というゲーム大会（イベント）向けの仕様に変更される。



▲電源投入時にテストスイッチを押すと、このテストモード画面が表示される。テストスイッチは設置店の関係者しか押せないぞ

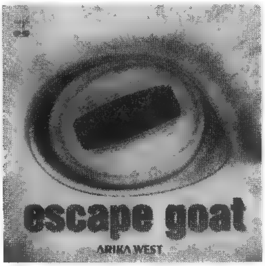


▲レバーとボタンで設定項目を選んで変更していく。なお、ここで変更した設定は電源を切っても保存（バックアップ）される

視聴の部屋

『ストEX』を題材にしたCDとビデオを紹介しよう。ファンならばぜひともそろえておきたいアイテムだ。

CD escape goat／細江慎治・佐宗綾子・相原隆行



■96年9月20日発売
■ポニーキャニオン
■2,500円（税込）
■PCCBX-00001
■作・編曲：細江慎治、佐宗綾子、相原隆行
■特典：CDエクストラ（Mac & Win3.1／95対応）

数多くのゲーム・ミュージックを手がけたメンバーによるオリジナル・アルバム。⑦⑧⑨が『ストEX』に使用された曲。CDエクストラ部分にはムービー映像などを収録。

収録曲：1 Rainbow juice 2 escape beat 3 smart guy 4 Joker 5 Silver fox 6 Dolphin 7 sakura満開 8 Amusementive crime 9 cold pipe 10 circle game

CD ストリートファイターEX～アレンジサウンドトラックス／ARIKA WEST



■97年3月5日発売
■ポニーキャニオン
■2,500円（税込）
■PCCB-00251
■作・編曲：細江慎治、佐宗綾子、相原隆行

ゲームに使用された各キャラクターのテーマ曲を作曲者みずからフル・アレンジ。さまざまなジャンルで構成された楽曲を全13曲収録している。

収録曲：1 Rising Dragoon 2 光の守護神 3 Strange sunset 4 夜桜満開 5 Under tube 6 Amusementive Crime 7 Garnet sky 8 Arabesque 9 Cold pipe 10 God Hands 11 Irreconcilably 12 Stronger 13 天脚舞歌

CD ストリートファイターEX／ARIKA WEST



■97年2月21日発売
■ポニーキャニオン
■1,500円（税込）
■PCCB-00241
■作・編曲：細江慎治、佐宗綾子、相原隆行
■初回特典：スーパーピクチャーCD

ゲーム中のオリジナルBGMを全曲収録。リュウやケンをはじめとする、『ストII』キャラクターのテーマ曲は新たに書き下ろされた。ボイス集では特別に未使用ボイスも収録されている。

収録曲：1 Stree Fighter EX 2 Character select 3 Rising Dragoon 4 光の守護神 5 天脚舞歌 6 Cold pipe 7 Strange sunset 8 夜桜満開 9 Under tube 10 Arabesque 11 Garnet sky 12 Amusementive Crime 13 Irreconcilably 14 Stronger 15 God Hands 16 New challenger 17 Stage Clear 18 Staffroll 19 Continue 20 Game Over 21 VOICE COLLECTION

CD ストリートファイターEX～ドラマCD／ARIKA WEST

■97年3月21日発売
■ポニーキャニオン
■2,500円（税込）
■PCCB-00256

ラジオ番組「子安、氷上のゲームドラナイト」で放送されたドラマをCD化。声優はゲーム中と同じメンバーを起用している。

声の出演：石塚 堅（リュウ）、岩永哲哉（ケン）、宮村優子（春麗）、玄田哲章（ガイル）、天野由梨（ほくと）、二又一成（スカロマニア）、坂本千夏（プルム プルナ）、高木 渉（ドクトリンダーク）、塩沢兼人（カイリ）、西村知道（ヘガ）、川村万梨阿（イライザ）、大塚明夫（ナレーション）

ビデオ ストリートファイターEX／ARIKA WEST

■97年4月9日発売
■ポニーキャニオン
■4,800円（税込）
■ VHS
LD

システムの活用法や各キャラクターの使いかたなどを、映像と音声をまじえながら解説する。ゲームプレイは本書の攻略スタッフが担当。

§4 VS 2P BATTLE

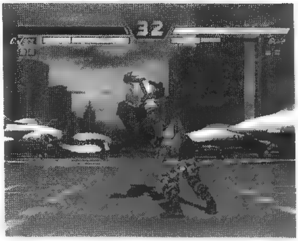
INTORODUCTION OF Vs 2P BATTLE

本作品のシステムはシンプルだが、そこから派生する戦略には無限のバリエーションがある。プレイヤー同士の対戦（対2P戦）でそれを実感してほしい。

対2P戦の魅力とは？

対戦格闘ゲームがいまだに根強い人気を保っているのは、対2P戦の存在によるところが大きい。相手の行動パターンが一定ではなく、つねに異なった試合展開が楽しめるからだ。

また、たとえ有効なテクニックがあったとしても、それには何かしらの対抗手段がある。さまざまな戦略を構築できることも対2P戦の醍醐味と言えるだろう。



▲対2P戦に必勝パターンはない。強固な戦法にも何かしらの「穴」があるはずだ

▼隠れキャラであるカイリやダランたちと闘えることも対2P戦ならではの楽しみ



対2P戦攻略記事の読みかた

1ページ目

本書では、1キャラにつき2ページずつ、対2P戦で有効な戦略を説明していく。まず1ページ目は、そのキャラを使うときに覚えておきたい戦略を「三大原則」として掲載。重要度の高いものから紹介しているので、順に練習していこう。

なお、対2P戦で欠かすことのできない要素の1つに「連続技」がある。ジャンプ攻撃をヒットさせたときや、相手が攻撃を空振りしたときなど、一瞬のチャンスから多大なダメージを与えられるという強力なテクニックだ。本作品では、スーパーキャンセルの導入も手伝って、その破壊力はきわめて大きいので、こちらも可能なかぎりマスターしておきたい。

なお、連続技の狙いどころはキャラごとに異なるため、あえて専用のワクは設けず、三大原則のなかで「○○をキメたときは○○につなげよう」と紹介する形式をとっている。

2ページ目

2ページ目は、特殊状況下における闘いかたと、スーパーコンボやガードブレイクの活用法などを説明する。

●スタート時の行動

試合開始時にすべきこと。①地上攻撃を仕掛ける、②前方ジャンプで攻め込む、③垂直ジャンプで様子を見る、④後方ジャンプで退避、⑤ガードを固める、のいずれかを行なうのが有効だが、キャラによっては相手がそれらを行なったときの対策も記してある。

●対空迎撃には

どの技が対空技になるか。相手の跳び込みを許すと、そこから一方的なラッシュに持ち込まれることが多い。ここで紹介する技で可能なかぎり迎撃していこう。無敵必殺技を持つキャラでも、状況によっては基本技で対処したほうが確実であることを忘れずに。

●相手をダウンさせたら

相手がダウンしてから起き上がるまでに、どのような行動をとるべきか。ダウンさせる技や、そのときの位置関係によっては、攻撃が間に合わないことがあるので、そのときは間合いを調整するだけにとどめよう。

●飛び道具への対処

飛び道具を撃たれたときに反撃する手段があるか。P.170でもその詳細を記しているので参考に。

●スーパーコンボの使いどころ

1キャラに2～4種類用意されているスーパーコンボを、どのように使いわけるのかを説明。

●ガードブレイクの使いどころ

技の性能を踏まえた、ヒットさせやすい状況と、そのヒット後にキメることが可能な連続技を紹介する。

●負けにつながる闘いかた

対2P戦において、自殺行為と言えるような戦法、および技の使いかたを解説。裏を返せば、相手がここで記している戦法をとってきたときは、反撃のチャンス到来というわけだ。

対2P戦ならではの戦略①「フェイントで相手をホンロウせよ！」

CPUキャラが相手のときとちがい、対2P戦では「フェイント」というテクニックが意味を持ってくる。フェイントの基本は以下の3とおりで、これを応用すれば、攻めのバリエーションがより多彩になるわけだ。

ただし、フェイントは奇襲に使ってこそ効果があるもの。これらばかりを狙って、基本的な攻めをおろそかにしていると、とんでもないシッペ返しを食らうことがある（そうなりにくいフェイントもかなりあるが）。通常どおりの攻めで様子を見て、相手がフェイントに引っかかりそうなら使う、というくらいが安全だろう。

攻撃の空振りを誘ってフォロースルーに反撃

後退やジャンプなど、相手の攻撃を空振らせる手段はいくつもある。迎撃主体の相手には、攻撃すると思わせて、相手の迎撃技を誘うといった戦法が有効だ。

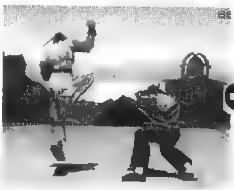

▲つかず離れずといった感じでチクチクと攻めているときに……

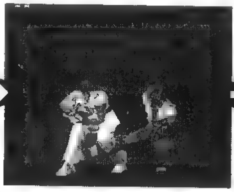

▲このような間合いでいきなり後退し、相手の攻撃を誘うのだ

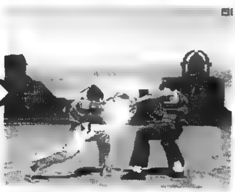

▲相手が空振りしたスキに攻撃すれば、無条件でヒットするぞ

反撃を誘って無敵必殺技でツブす

突進技などの大振りな技をガードさせたあとが狙い目。相手が足払いで反撃してきそうなら、無敵必殺技のかわりにP.165で紹介した技を使ってもいい。


▲昇龍拳をガードした相手は、着地時のスキに反撃することが多い


▲しかし、着地と同時にそのスキをスーパーキャンセルすれば……

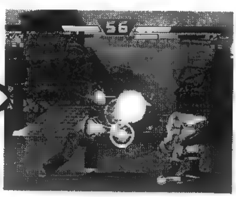

▲反撃を回避。可能なら、ガードされてもスキの小さい技を使おう

ガードを誘ってガードブレイクをキメる

ガードブレイクは、ジャンプ攻撃や足払いを当ててから仕掛けるのがセオリーだが、写真のような方法でもキメやすい。チャンスがあれば狙ってみよう。


▲相手が攻撃の届かない遠距離から跳んできたときが狙いどころ


▲相手が着地したところへガードブレイクが当たるように出そう

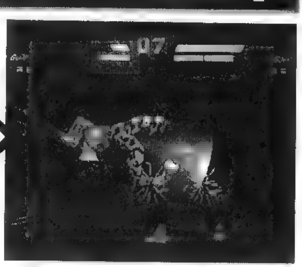

▲この状況ではガードを固める人が多いので意外なほど成功するぞ

対2P戦ならではの戦略②「相手のスーパーコンボゲージを見よ！」

相手の攻撃、とくにスキの大きい技をガードしたときは、相手のスーパーコンボゲージの残量を確認しよう。ここでゲージがタマっていると、相手がその後のスキをスーパーキャンセルする場合があるため、ヘタに手を出すと手痛い反撃を受けてしまうからだ。

また、試合開始時にゲージがタマっていると、バクチでスーパーコンボを使う人がいるので、それにも注意。


▲相手が攻撃後のスキをスーパーコンボでキャンセルするかが読めないときは……


▲無敵必殺技で反撃しよう。これならどちらの結果にも対応できるぞ（→P.173）

vs 2P Battle リュウ

ケンセイを主体とした戦法で少しずつダメージを与え、ひとたびチャンスとなれば驚異の連続技で相手をKOすることができる攻防一体のキャラだ。

リュウを使いこなすための三大原則

①地上戦をメインに闘え！

地上戦では、相手の足払いがギリギリ当たらない間合いを確保するのが理想。そこから、立ち弱Ⓚ、しゃがみ中Ⓟで相手の攻撃をツブしつつ、ここぞというときに踏み込んで、しゃがみ中Ⓚやしゃがみ強Ⓚを仕掛けるのだ。

攻撃がガードされても、一瞬前進→足払いや➡＋中Ⓚで間合いをつめれば先手を維持できる。そのあと、ふたたび足払いで攻めたり、相手の反撃を見越して昇龍拳を出そう。ガードを固めた相手には投げ技をキメてもいい。

接近戦になったときは、しゃがみ中Ⓟ→しゃがみ中Ⓚ→強・波動拳の連係が有効だ。ヒット時なら連続技になるうえに、ガードされても反撃されるスキはないに等しい。しかも、ヘタに反撃を試みた相手には、しゃがみ中Ⓚがヒットし、さらに強・波動拳（→真空波動拳など）へとつながるぞ。



▲弱攻撃をキャンセルしても波動拳にはつながらない。中攻撃をメインに闘おう

②多彩な連続技をモノにしろ！

リュウは、初歩的な連続技であるしゃがみ中Ⓚ→波動拳を、スーパーキャンセルで真空波動拳→真空竜巻旋風脚にまでつなげられる。これらの連続技で着実にダメージを与えていこう。しゃがみ中Ⓟ→しゃがみ中Ⓚのつなぎができるようになればなおいい。

また、昇龍拳→空中真空竜巻旋風脚も強力だ。連続技や対空技として昇龍拳をヒットさせたときに狙おう。



▲上昇する技をガードしたときはスーパーキャンセルでの反撃を警戒すべきだが……



▲相手が着地する前にジャンプ直後の強攻撃→空中真空竜巻旋風脚がたたき込めるぞ

③波動拳を的確に撃て！

中間～近距離での波動拳は足払いをキャンセルしてから撃つといい。単体で使うときよりも、相手に跳び込まれる可能性が激減するぞ。

波動拳をガードさせたあとは、相手の動向に細心の注意を払おう。相手が波動拳の連発を期待して跳び込んできたら昇龍拳などの対空技で迎撃。逆に、跳び込んでこなければ、ふたたび波動拳を撃つか、跳び込みや➡＋中Ⓚなどで間合いをつめるといい。

中間～遠距離では、波動拳を発射してから、すぐに真空波動拳を撃つのが有効だ。相手が波動拳を垂直or前方ジャンプで跳び越えたときは、その降りぎわに真空波動拳がヒットするぞ。





◀真空波動拳は、波動拳の動作さえ終わっていれば、たとえ波動拳の弾が画面上に残っていても撃つことができる

状況別戦略

スタート時の行動

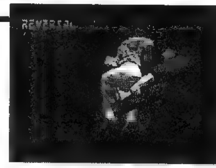
すぐにしゃがみ中Ⓟや立ち弱Ⓚを出すと、相手の攻撃をツブすことが多い。また、地上戦が主体の相手には、しゃがみ強Ⓚ（→強・波動拳）で主導権をにぎるといいだろう。波動拳や跳び込みは、相手の動向しだいで致命傷を受けかねないので、あまり狙わないほうがいい。様子を見るという意味では、後方ジャンプをするのも手だ。

相手をダウンさせたら

しゃがみ中Ⓟやしゃがみ中Ⓚを重ねてから、しゃがみ中Ⓚ→波動拳の連係（連続技）を狙おう。跳び込み（めくりジャンプ中Ⓚがベスト）を仕掛ける手もある。リュウはスーパーコンボの性能が高いので、相手がダウンしたスキに、出ぎわキャンセル昇龍拳やしゃがみ中Ⓟを連発してスーパーコンボゲージをタメてもいい。

跳び込みの迎撃には

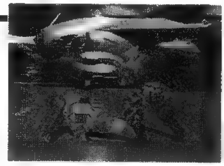
昇龍拳が確実。昇龍拳が届かない間合いでは立ち強Ⓚや真空波動拳が有効。近距離なら立ち中Ⓟやしゃがみ強Ⓟ、真空竜巻旋風脚などでも迎撃できる。



▲相手が着地直前だと昇龍拳でも迎撃できないが（ガードされる）真空竜巻旋風脚ならOK

飛び道具への対処

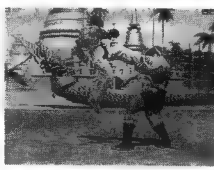
波動拳の相殺が間に合わなければ、ガードするか垂直ジャンプで回避するのが望ましい。弱・竜巻旋風脚で跳び越えたり、真空波動拳で打ち消す手もあるぞ。

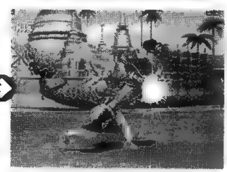

▲飛び道具を多用するガイルなどには、飛び道具の出ぎわにしゃがみ強Ⓚで相打ちを狙おう

スーパーコンボの使いどころ

◆真空波動拳

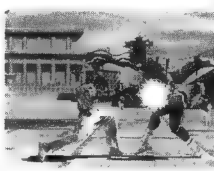
波動拳からの連続技がおもな使い道。近距離で波動拳を撃ったときは、つねにレバーを↓↘→↓↘→と入力しておくようにし、波動拳がヒットしたのを確認したらⓅボタンを押すように習慣づけたい。ほかにも、波動拳を跳び越えた相手を迎撃したり、飛び道具の打ち消し、昇龍拳や竜巻旋風脚をガードされたときのフォローにも応用できる。

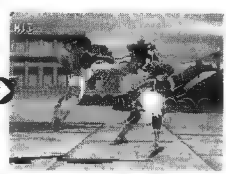

▲たとえ竜巻旋風脚をガードされてしまっても、投げ技や連続技を狙ってくる相手には……


▲着地と同時の真空波動拳が見事にヒットする。たとえガードされても反撃は受けないのだ

◆真空竜巻旋風脚

こちらの起き上がりに重ねられたジャンプ攻撃を迎撃するのに役立つ。昇龍拳ではとらえられない、低い位置の相手も迎撃できるうえに破壊力もバツグン（高い位置の相手にはあまりダメージを与えられないが）。また、連続技としてもその強さを発揮する。ジャンプ攻撃、昇龍拳、竜巻旋風脚からの空中真空竜巻旋風脚は威力絶大だ。


▲真空波動拳→真空竜巻旋風脚は強力な連続技なので、ゲージがあるなら絶対に狙うこと


▲真空波動拳が5ヒットする前に真空竜巻旋風脚を出さないとクリーン・ヒットしないぞ

ガードブレイクの利用価値

攻撃時に踏み込むので出ぎわをツブされやすい。波動拳がらみの連係におりまぜたり、相手がジャンプから着地したところへ当たるように仕掛けよう（相手が昇龍拳での迎撃を恐れて攻撃を出さないこともある）。ヒット後は、ジャンプ強攻撃→（しゃがみ中Ⓟ→）しゃがみ中Ⓚ→強・波動拳→真空波動拳→真空竜巻旋風脚を狙いたい。

負けにつながる闘いかた

中間距離で波動拳を乱発すると、跳び込みやしゃがみ強Ⓚで反撃されやすい。逆に、中間距離以外では→＋中Ⓚを使わないように。


◀竜巻旋風脚を→＋中Ⓚのかわりに使うのも危険

リュウ

vs 2P Battle ケン

波動拳と昇龍拳の使い勝手がよく、これらとスーパーコンボを組み合わせた連続技は、破壊力バツグン。基本技にも使いやすいものがそろっているぞ。

ケンを使いこなすための三大原則

①地上戦は足技で制すべし！

ケンの足払い（各種しゃがみⓀ）は使い勝手がよく、しかも弱中強のすべてが必殺技キャンセル可能。弱は連打が効くので、近距離でのケンセイに使うのがベスト。中はリーチが長くてスキも小さいため、一歩前進→攻撃をくり返したり、波動拳でキャンセルするなどして、攻めの主軸にするといい。強は中よりもリーチが長く、さらに攻撃判定の出現も早めだが、攻撃後のスキが大きいので、跳び込みでの反撃を受けやすい。空振りは厳禁だ。

このほか、立ち弱Ⓚや立ち強Ⓚがそれなりのリーチを持ち、しかも相手の足払いなどをツブすことが可能。ラッシュにおりまぜて奇襲をかけよう。

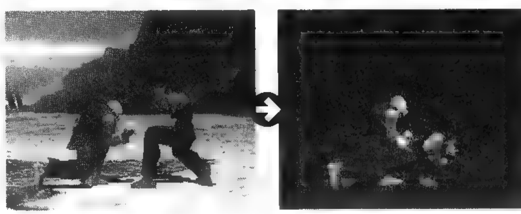

◀しゃがみ強Ⓚはスタート時の間合いからでも攻撃できる


◀立ち弱Ⓚと立ち強Ⓚは攻撃の先端が当たるように使おう

②波動拳と昇龍拳の使い道を把握せよ！

波動拳は強力な飛び道具だが、跳び込みに弱いのがネック。乱発は避け、しゃがみ中Ⓚなどをキャンセルして撃つといった対策が必要だ。その一方で弱点を利用する手もある。一瞬しゃがむなどの動作を行なって波動拳を撃つように見せかけて、相手の跳び込みを誘い、昇龍拳で迎撃するのだ。

昇龍拳は、出ぎわの全身無敵を活かした対空迎撃が基本的な使いかた。地上攻撃の迎撃や連続技にも使えるが、攻撃後のスキが大きいので乱発は避けること。ただし、着地時の硬直時間が短いので、相手の反撃が遅れたときにかぎっては、着地と同時に昇龍拳を出すことでフォローできるぞ。


◀昇龍拳がガードされたときなら、着地時のスキを昇龍裂破でキャンセルしてフォローすることも可能になる

③一撃必殺の連続技をたたき込め！

ケンはしゃがみ中Ⓚ→強・波動拳の連続技が強力だ。ガードされても反撃を受けないばかりか、昇龍裂破→神龍拳へとスーパーキャンセルすれば、大ダメージを与えられる。

連続技を狙うチャンスは、跳び込みに成功したとき、相手をダウンさせたとき、相手が攻撃を空振りしたときの3パターン。跳び込みは、通常ならジャンプ強Ⓟ、めくりを狙うならジャンプ中Ⓚを使おう。

また、しゃがみ中Ⓟ→しゃがみ中Ⓚが連続ヒットするので、可能なかぎり前述の連続技に組み込みたい。ただし、しゃがみ中Ⓟを追加するとヒット後の間合いがより離れてしまい、昇龍裂破がクリーン・ヒットしにくくなる（攻撃タイミングがカンペキなら可能）。自信がなければ、あえてしゃがみ中Ⓟをはぶいたほうがいい。


▲昇龍裂破や神龍拳につなぐときは、かならず1ヒット目が当たるようにすること

状況別戦略

スタート時の行動

いきなり跳び込んだり、波動拳を撃つのはリスクが大きすぎる。オススメするのは、しゃがみ強Ⓚを出すか（スタート時の間合いでもヒットする）、一歩前進してしゃがみ中Ⓚ→波動拳の連係を仕掛けること。相手にケンセイするならしゃがみ中Ⓟや立ち強Ⓚが有効だ。相手の足払いや地上攻撃をことごとくツブしてくれるぞ。

相手をダウンさせたら

遠距離では波動拳を重ねるか、とりあえず接近するのが無難だが、中間～近距離ならジャンプ中Ⓚでめくりを狙ったり、しゃがみ中Ⓟを重ねるのがセオリー。その後はしゃがみ中Ⓚ→強・波動拳や、しゃがみ強Ⓚ（→強・波動拳）につないで攻撃の流れを止めないようにしたい。どちらもヒット時は連続技が成立するぞ。

跳び込みの迎撃には


▲強・昇龍拳はこれぐらい引きつけて出そう。3ヒットすればかなりのダメージを与えられる

引きつけての強・昇龍拳は確実性が高く、ダメージも大きい。積極的に狙っていこう。早めのしゃがみ強Ⓟでも迎撃できるが、相打ちになることが多い。

飛び道具への対処


▲飛び道具を先読みできれば昇龍裂破で反撃することもできるが、失敗時のリスクは大きい

波動拳で相殺するか、垂直ジャンプでやり過ごす。近距離の場合には、昇龍裂破で飛び道具を抜けつつ攻撃することも可能だが、かなりの先読みが必要だ。

スーパーコンボの使いどころ

◆昇龍裂破

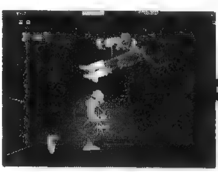
無敵時間が長く、横に移動しながら攻撃するのでヒットさせやすい。起き上がり時の反撃に利用したり、波動拳からの連続技として使おう。なお、この技は出ぎわが一番攻撃力が高いので、その部分を当てるように技を出すのがポイントだ。この技でスーパーキャンセルするときは、ベストのタイミングでコマンド入力できるようにしたい。

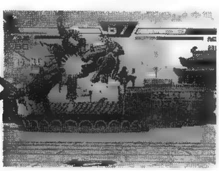

▲波動拳をスーパーキャンセルするときは、一瞬待ってからコマンド入力しよう。すると……


▲最良のタイミングで昇龍裂破が発動。クリーン・ヒットすれば大ダメージを与えられるぞ

◆神龍拳

前方への攻撃範囲がせまく、地上戦ではクリーン・ヒットさせにくいという理由から、使用は昇龍裂破からの追撃に限定したほうがいい。なお、相手が高めの位置にいるときに仕掛けると、攻撃力の高い1ヒット目が空振り、与えるダメージが激減してしまう。昇龍裂破をキャンセルするときは最初の着地と同時にコマンドを完成させよう。


▲これぐらいの位置で昇龍裂破をスーパーキャンセルすれば、1ヒット目の攻撃が相手に届く


▲神龍拳のヒット中は、レバーを左右に振る＋ボタン連打でヒット数を増やすことを忘れずに

ガードブレイクの利用価値

攻撃判定の出現が早く、跳んで逃げようとした相手にも当たりやすいので、積極的に狙っていこう。ヒット後は跳び込みからしゃがみ中Ⓟ→しゃがみ中Ⓚ→竜巻旋風脚（基本的には強→強→強、可能なら強→強→中）→昇龍裂破→神龍拳などの連続技をキメる。空中ヒットで吹き飛んだ相手には引きつけての強・昇龍拳や神龍拳がベストだ。

負けにつながる闘いかた

竜巻旋風脚は相手がしゃがんでいると空振りやすいので無理に使う必要はない。前方転身は中間距離で飛び道具を回避したり、相手の攻撃を誘うのには使えるが、近距離で使うと反撃のマトになりやすいため、『ストZERO』シリーズと同じ感覚で使うのは避けよう（密接時から中や強で反対側にまわる戦法はそれなりに有効だが）。

vs 2P Battle 春麗

本作品では飛び道具を発射できないが、空中投げと足払いが使いやすく、新必殺技も強力。たとえ相手が飛び道具を持っていても苦戦しないぞ。

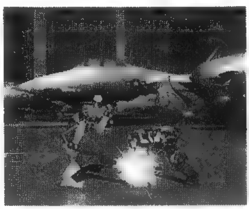
春麗を使いこなすための三大原則

①2タイプの攻撃で地上戦を手中に！

地上戦では「相手に直接当てる技」と「相手の攻撃をツブす技」を使いわけて、相手の攻め手を封じ込めることが最大のポイントとなる。

「当てる技」で有効なのは、各種しゃがみⓀ攻撃。弱中強のいずれも、攻撃の先端を当てるように仕掛けていこう。すばやいフットワークを利用すれば、しゃがみ弱Ⓚ×1～2 ›後退という連係で、相手の反撃（の空振り）を誘い、そのスキにしゃがみ強Ⓚでダウンさせる戦法も可能だ。

「ツブす技」で有効なのが、しゃがみ中Ⓟと➡＋中Ⓟ。スタート時ぐらいの間合いから、相手が攻撃してきそうなタイミングで使っていこう。



◀足払いを使って、相手にプレッシャーをかけていく



◀➡＋中Ⓟはリーチが長く、攻撃している時間も長い

②飛燕蹴からの連続技をキメろ！

弱・飛燕蹴は動作がすばやく、飛び道具や足払いを跳び越えながら間合いをつめられる。この特性を利用して、中間距離から奇襲をかけていきたい。

飛燕蹴を仕掛けたとき、相手がスキの大きな技を出していれば、確実に攻撃がヒットする。飛燕蹴が当たるころから⬇を入れながら中Ⓚボタンを連打して、しゃがみ中Ⓚ ›中・百裂脚の連続技をキメよう。さらに、スーパーコンボゲージがあれば、千裂脚 ›気功掌とつなぐことも可能だ。

ただし、百裂脚はガード後の反撃を受けやすいので、飛燕蹴がガードされそうなときは、しゃがみ強Ⓚやしゃがみ中Ⓚ×2への連続技を狙ったほうがいい（こちらはガード時でも反撃されない）。ワザと百裂脚を出し、相手が反撃してきたところでスーパーキャンセルする手もそれなりに使えるぞ。



▲飛燕蹴はこの間合いで使う。ここで相手が攻撃を空振りしていたら連続技の準備を

③飛燕蹴で奇襲をかけろ！

ガードを固めた相手や、迎撃主体の相手には、飛燕蹴をワザと当てずに奇襲をかける戦法が有効だ。

手軽なのは、近距離から弱・飛燕蹴を使って相手を跳び越えること。すぐに足払いを仕掛ければ、ガード方向を見失った相手にヒットしやすい。ときには、足払いのかわりに投げ技を使ったり、相手の反撃を見越してスーパーコンボを仕掛けてもいいだろう。

また、しゃがみ中Ⓚのギリギリ先端を当て（スタート時の間合いで可能）、中・飛燕蹴でキャンセルすれば、攻撃を当てずに相手の目前へ着地できる。そこからは通常投げやスーパーコンボといった攻めが可能になるぞ。



◀密着時なら弱攻撃 ›弱・飛燕蹴の連係でも相手を跳び越えられる。相手の起き上がりに仕掛けるのが効果的だ

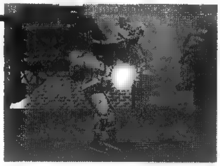
状況別戦略

スタート時の行動

しゃがみ強Ⓚはスタート時の間合いでも攻撃が届く。飛び道具をかわしたり、相手をダウンさせることも可能だ。しかし、相手のしゃがみ中Ⓟでツブされたり、相手の跳び込みにスキをさらすこともあるので過信は禁物。このほかには、弱・飛燕蹴で奇襲をかけたり、しゃがみ中Ⓟで相手の足払いをケンセイする、といった手段もある。

相手をダウンさせたら

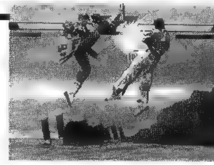
ジャンプ強Ⓟでめくりを狙うか、しゃがみ中Ⓟやしゃがみ中Ⓚを重ねよう。ヒット時なら目押しでしゃがみ強Ⓚにつながり、相手を再度ダウンさせられるぞ。



▲めくりのジャンプ強Ⓟがヒットしたら、確実に弱・百裂脚からの連続技をキメること

跳び込みの迎撃には

近距離での跳び込みならしゃがみ強Ⓟか垂直ジャンプ強Ⓚ、中間〜遠距離なら立ち強Ⓚで対応する。空中投げ（ジャンプ強Ⓟ）や気功掌を使う手もあるぞ。



▲垂直ジャンプ強Ⓚは早めに出せばまず負けない。遠距離からの跳び込みには弱Ⓚも有効だ

飛び道具への対処

オススメは弱・飛燕蹴での跳び越えだが、近距離ならしゃがみ強Ⓚでくぐりつつ反撃するといい。大半の飛び道具は見てからくぐることが可能だ。



▲これぐらいの間合いなら、しゃがみ強Ⓚでくぐりながら反撃できる。飛び道具はコワくない

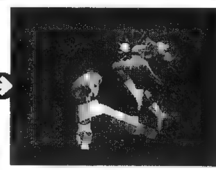
スーパーコンボの使いどころ

◆気功掌

無敵時間が長く、空中の相手にも連続ヒットするので、対空技や起き上がりを攻められたときの迎撃手段として役立つ。連続技に組み込むなら、千裂脚やスピニングバードキックからつなげるのが有効だが、後者は狙う機会が少ないだろう。なお、気功掌→千裂脚という連続技は、千裂脚がクリーン・ヒットしにくいのでオススメできない。



▲ジャンプ⬇＋中Ⓚを当てたあとの着地時に攻撃しようとする相手には……



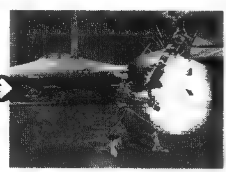
▲気功掌で反撃する。この間合いなら、千裂脚とちがって途中でガードされることはない

◆千裂脚

攻撃時に踏み込むため、遠距離からでも攻撃が届くが、この場合は以降の攻撃がヒットしにくい（ガードされる）のが難点。近距離戦での攻防や連続技以外には狙わないほうが賢明だ。ちなみに、跳び込みの迎撃も可能で、さらに気功掌につなげられるが、真上に降りてきた相手は迎撃できないという欠点を持つ。



▲千裂脚を対空技として使ったところ。遠距離からの跳び込みに対して狙っていくといい



▲後半の攻撃（キック連発）がヒットしていれば、気功掌で追加ダメージを与えられるぞ

ガードブレイクの利用価値

予備動作の短さが魅力。攻撃直前のモーションで足払いを回避できるため、先端がギリギリ当たる間合いで使うとキマりやすい。跳び込みや弱・飛燕蹴のあとなど、相手がガードを固めるような状況で使おう。しゃがみ弱Ⓟをキャンセルして仕掛けるのも有効だ。ヒット後は、跳び込みや弱・飛燕蹴からの連続技をキメるといいだろう。

負けにつながる闘いかた

百裂脚とスピニングバードキックはヒットしないと反撃されやすいので乱用は危険。ジャンプ⬇＋中Ⓚはヒット時でも反撃されるので注意しよう（画面端の相手に当てて後方に跳ね返るか、着地時にスーパーコンボを出すことでフォロー可能）。また、地上戦で強力な飛燕蹴も、跳び込みを多用する相手には無力であることを忘れずに。

vs 2P Battle ガイル

『ストⅡ』シリーズのような機動力がなく、積極的に攻めるのはむずかしい。しかし、迎撃主体の闘いを展開すれば、大半のキャラと互角以上に闘えるぞ。

ガイルを使いこなすための三大原則

①対空迎撃は確実に！

ガイルの基本戦法は、とにかく相手に近づかせないこと。とくに、相手の跳び込みは引きつけてのサマーソルトキックで確実に迎撃したい。

↓タメが完成していないときは、ジャンプ直後の強Ⓟ（遠距離なら強Ⓚ）で代用する。ここでレバーを↑以外に入れておけば空中投げをキメることも可能だ。立ち中Ⓟや立ち中Ⓚも対空技になるが、一部のジャンプ攻撃にはツブされるので過信はしないこと。

最難関は、こちらを跳び越えるような軌道のジャンプ。これはサマーソルトキックでも迎撃できない（攻撃が空振る）ので、後方ジャンプ攻撃で対抗するかガードに徹しよう。



◀この間合いだとサマーソルトキックは役に立たない



◀このような跳び込みに、地上基本技での迎撃は不確実

②地上戦でもスキを見せるな！

めくりジャンプ攻撃がサマーソルトキックで迎撃できない以上、めくりジャンプが可能な間合いまで相手を近づかせないことが鉄則となる。

中間距離では、スキが小さいうえに相手の攻撃をツブしやすいしゃがみ弱Ⓚとしゃがみ中Ⓟでケンセイしつつ、ソニックブームで相手の体力をケズっていこう。リーチの長いしゃがみ中Ⓚもケンセイに使えるが、これは攻撃が届く状況でのみ使うこと。

ときには、しゃがみ強Ⓚで奇襲をかけるのも有効だ。ヒット時は相手が倒れているスキに体勢を整えることが可能で、ガードされても強制ガードが成立して反撃を受けずにすむ。

なお、地上戦を行なうときは、つねにレバーを↙に入れておくこと。これだけで、しゃがみガード、←タメ、↓タメ、↙タメが同時に行なえるぞ。

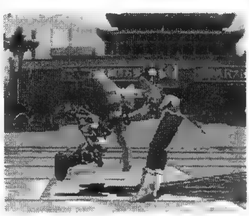


▲ソニックブームをしゃがみ強Ⓚでくぐれるキャラもいる。単調な連発はしないこと

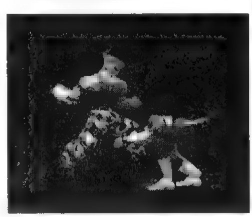
③スキあらば攻め込むべし！

迎撃主体だと、試合がこう着状態になりやすい。ときには、こちらから攻めることも必要だ。弱・ソニックブームを撃ち、相手の動きを封じてから跳び込むと反撃を受けにくいぞ。

跳び込み後はしゃがみ弱Ⓚ→弱・ソニックブームを仕掛けるといい。ヒット時は連続技になり、ガード時は強制ガードが成立して反撃を受けずにすむからだ。攻撃がヒットしていたらしゃがみ強Ⓚやオープニングギャンビットにつなげよう。攻撃がガードされていたときは、しゃがみ強Ⓚや→＋強Ⓚを出して仕切りなおすこと。再度跳び込んだり、前進→ガードブレイクを仕掛けてもいいだろう。



◀相手をダウンさせたときだけは積極的に跳び込んでいい

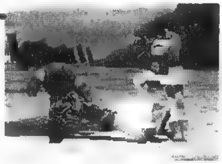


◀攻撃がヒットしたら、オープニングギャンビットへ

状況別戦略

スタート時の行動

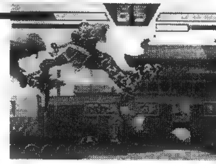
ラウンド開始直後はソニックブームを撃つか、しゃがみ中Ⓚでケンセイする。慎重にいくなら、後方ジャンプで間合いを広げ、相手の出かたを見よう。



▲相手の攻撃をツブしやすい、しゃがみ弱Ⓚやしゃがみ中Ⓟも有効だ。これで出鼻をくじけ

跳び込みの迎撃には

基本は引きつけてのサマーソルトキック。↙タメ↗+Ⓚで出したあと↙↗+Ⓚと入力すれば、ダブルサマーソルトキックでキャンセルできるぞ。



▲めくりジャンプ攻撃はサマーソルトキックでも迎撃不可。完全無欠ではないことを忘れずに

相手をダウンさせたら

通常投げとスーパーコンボ以外の技で相手をダウンさせたときは、その起き上がりにソニックブームを重ねるのが間に合う。そのまま間合いを離すか、それをタテに跳び込んで三大原則③の連係で攻め込もう。通常投げやスーパーコンボでダウンさせた場合は、弱・ソニックブーム→←+中Ⓚで追いかける→強・ソニックブームがオススメ。

飛び道具への対処

基本は強・ソニックブームによる相殺。ただし、ソニックブームはタメ技なので、波動拳などのように連射することができない。相殺がキツイと思ったら、無理をせずに垂直ジャンプで回避することも必要だ。また、複数一体化の飛び道具（真空波動拳など）を持つキャラと闘うときは、近距離での相殺を行なわないようにしよう。

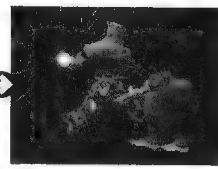
スーパーコンボの使いどころ

◆オープニングギャンビット

無敵時間がないに等しいため、連続技以外には使わないほうが無難。ジャンプ強Ⓟ→しゃがみ弱Ⓚ→弱・ソニックブームからつなげよう。可能であれば、さらにダブルサマーソルトキックでキャンセルしてもいい。←+中Ⓚを相手に当ててから仕掛ける手もあるが、出ぎわをツブされたり、ガードされる可能性があるので多用はしないこと。



▲起点となるジャンプ強Ⓟがヒットしたら、オープニングギャンビットを仕掛ける準備をする



▲ソニックブームの発射直後に←→+Ⓟと入力するだけでオープニングギャンビットが発動

◆ダブルサマーソルトキック

サマーソルトキック（近距離ヒット時）やオープニングギャンビットからの追撃に使うのがメインだが、長めの無敵時間を利用して反撃を行なうのも有効。なかでも、こちらの起き上がりに相手がジャンプ攻撃を重ねてきたときは確実に迎撃できるようにしたい。ただし、サマーソルトキック同様、めくりジャンプ攻撃の迎撃は不可能。



▲ダブルサマーソルトキックもめくり攻撃には弱い。こういう状況で技を出すと……



▲相手が裏側に着地するので、まったく無意味。背後から反撃を受けて、大ダメージを負う

ガードブレイクの利用価値

しゃがみガード不能技がないガイルには重要な技。予備動作の遅さは、ジャンプ攻撃や弱攻撃、弱・ソニックブームから仕掛けることでカバーできる。ただ、攻撃後のスキが大きめなので、相手をよろめかせたあとは、すぐに跳び込まないと攻撃が間に合わない。出遅れたときは、サマーソルトキックや←+強Ⓚからの連続技で妥協しよう。

負けにつながる闘いかた

サマーソルトキック（ダブル〜も含む）は地上攻撃さえも迎撃できるが、それを過信して適当に出すのは自殺行為に等しい。とくに、めくりジャンプ攻撃の迎撃には絶対に使わないこと。そのほかでは、→+強Ⓟの使用も避けたほうがいい。攻撃判定の出現が遅いばかりか、使うにはすべてのタメを解除しなければならないからだ。

VS 2P Battle ザンギエフ

破壊力のあるスーパーコンボ、そして使い勝手のいい基本技&必殺投げと、潜在能力はかなり高い。使いこなせば、強力なキャラとなるだろう。

ザンギエフを使いこなすための三大原則

①投げ技と打撃技でプレッシャーをかけろ！

主軸となるのは、必殺投げのスクリューパイルドライバー（以下、スクリュー）。狙いどころは、①相手が攻撃を空振りしたとき（技によってはガード後も可能）、②密着時にしゃがみ弱Ⓟ×1～2、立ち弱Ⓟ、しゃがみ中Ⓚなどを当てたとき、の2つ。多用は禁物だが、クイックダブルラリアットで足払いを回避したあとや、投げ間合いまで前進してからキメるのも手だ。なお、なにか技を当てた直後に投げる場合は、スクリューのコマンドを⬆⬈➡⬊⬇⬋⬅＋強Ⓟと入力するといい。跳んで逃げようとする相手には、暴発した立ち強Ⓟがヒットするぞ。

中間距離では、打撃技との連係が必要となる。リーチの長いしゃがみ強Ⓚをメインに攻め込もう。立ち弱Ⓚ、立ち中Ⓚ、しゃがみ中Ⓟで相手の足払いをツブしつつ近づく戦法も有効だ。



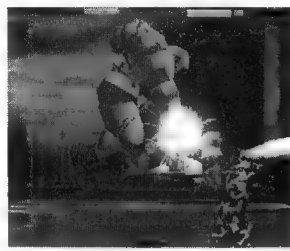
▲スクリューをジャンプで逃げようとする相手には、暴発した立ち強Ⓟで追撃可能

②跳び込みからの連係を多彩にこなせ！

中間～近距離では、跳び込みからの攻めが効果的だ。跳び込みに有効な技はジャンプ⬇＋強Ⓟ。ただし、相手の対空技をツブしたいときはジャンプ中Ⓟを出そう。空中戦を挑まれそうなときや、遠距離から跳び込むときはジャンプ強Ⓟを使うようにしたい。

跳び込みのあとは、三大原則①の連係を狙う。ほかにも、①ジャンプ攻撃を空振らせて、②跳び込み後に一瞬待って、③ジャンプ中Ⓟで相手の対空技をツブした直後、といった状況からスクリューを仕掛けることも可能。

また、ジャンプ攻撃がヒットしていた場合なら、しゃがみ強Ⓟ（可能ならしゃがみ中Ⓟ ›しゃがみ中Ⓚ） ›スーパーストンピングの連続技をキメることもできる。スクリューへの連係とちがって回避不可なので、確実に相手の体力を奪うことができるぞ。



▲ジャンプ中Ⓟはさまざまな対空技をツブせる。このまま着地と同時にスクリューだ

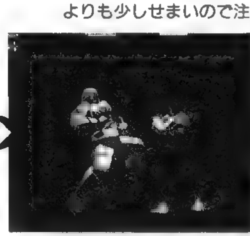
③ファイナルアトミックバスターの利点を知るべし！

ファイナルアトミックバスターはスクリューとちがい、スーパーストンピングをガードされたときにスーパーキャンセルして仕掛けることが可能だ。ここで相手がジャンプで逃げても、スーパーストンピングの攻撃がヒットしてくれるので狙ってソンはない。

また、スーパーコンボゲージが満タンなら、レバー2回転＋Ⓟボタン2つ以上同時押しで、さらに攻撃力の高いLV3ファイナル～が使用できる。ジャンプ攻撃や弱～中攻撃のあとに狙って一発逆転をはかろう。

ただし、ファイナル～（LV1・3ともに）の投げ間合いは、スクリューよりも少しせまいので注意すること。





◀スーパーストンピングがガードされても、脚を高く上げた直後にかぎりファイナル～でスーパーキャンセルできる

状況別戦略

スタート時の行動

しゃがみガードを固めておくか、しゃがみ強Ⓚを仕掛けるのが無難。相手が攻撃してきそうなら、ツブシに有効なしゃがみ強Ⓟで対抗してみるのも手だ。



▲スタート時の間合いでも届くしゃがみ強Ⓚ。しかも、無敵必殺技以外の反撃はまず受けない

相手をダウンさせたら

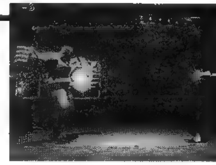
近距離で相手をダウンさせたら、めくりジャンプ⬇＋強Ⓟを重ね、スクリューへの連係かスーパーストンピングへの連続技を狙いたい。間合いが遠くて、めくりジャンプ攻撃が狙えないときは、しゃがみ強Ⓚを重ねるか、相手の目前に近づいてから弱攻撃を重ねる→スクリューが有効。攻撃を出さずにひと呼吸おいてから投げてもいい。

跳び込みの迎撃には

引きつけてのⓅダブルラリアットなら、めくりや起き上がりに重ねられた攻撃も一方的に迎撃できる。ただし、こちらの手前に降りるような中間距離からの跳び込み（とくにジャンプ強Ⓟ）には負けることが多いので過信はしないように。遠距離からの跳び込みには、立ち強Ⓚや垂直（間合いよっては後方）ジャンプ強Ⓟが有効だ。

飛び道具への対処

気練射以外の飛び道具はすべてⓅダブルラリアットで対処可能。終わりぎわのスキがないため、飛び道具が重なっていても、そのままガードに移行できるぞ。



▲ほくとのスーパーコンボ・気練射だけは、Ⓟダブルラリアットでもすり抜けられない

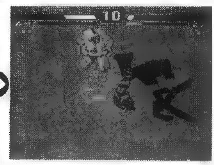
スーパーコンボの使いどころ

◆ファイナルアトミックバスター

できるならば相手の体力を7割強も奪うLV3を狙っていきたい。ただし、スーパーコンボゲージを3レベル消費するので、使うべき状況を把握することが必要だ。あと1本取れば勝ち進めるときや、すでに1本取られてあとがないとき、そして相手の体力がこちらの体力を大きく上まわっているときなどは、積極的に狙っていこう。



▲相手に1本先取されたうえにこのラウンドも敗色濃厚。こんな場合は迷わずLV3を狙おう



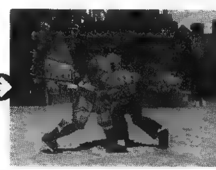
▲イッキに大逆転！　このあとは近づくか、しゃがみ中Ⓟを連打してゲージをタメるように

◆スーパーストンピング

反撃や連続技など、さまざまな使い道がある。たとえガードされても、ファイナルアトミックバスターでスーパーキャンセルしたり、攻撃動作を⬇⬋⬅＋Ⓚで中断して必殺投げかスーパーストンピングの2択攻撃を仕掛けられる。攻撃後のスキは小さめなので、相手がこれらの連係を警戒していたら、あえて動作中断を行なわないのも手だ。



▲スーパーストンピングをガードされたが、まだ主導権はこちらにある。ここから……



▲動作を中断して必殺投げに。反撃しようとする相手には、スーパーストンピングを使おう

ガードブレイクの利用価値

リーチが長く、予備動作で相手の足払いを回避できる。スクリューの投げ間合いまで近づかせてくれない相手に狙うといい。



◀このポーズで相手の足払いを回避できるのだ

負けにつながる闘いかた

ロシアンスープレックスは移動前後のスキが大きいので、必殺投げをキメたあと弱で接近するという戦法以外には使わないこと。



◀一度のロシアンスープレックスが死をまねく…

vs 2P Battle ほくと

ジャンプ攻撃からの連続技で相手の体力をイッキに奪うことができる。特殊な必殺技を使いこなせるようになれば、かなり強力なキャラとなるぞ。

ほくとを使いこなすための三大原則

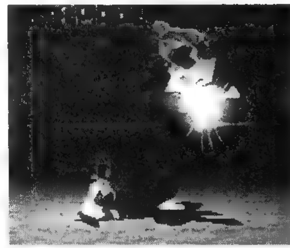
①多彩な足技で地上戦を制すべし！

➡＋強Ⓚやしゃがみ強Ⓚは、スタート時より少し離れた間合いでも攻撃が届くほどリーチが長い。そのため、ほとんどのキャラに対して、その射程外から攻めることが可能だ。

とくに、ギリギリ当たる間合いから出すしゃがみ強Ⓚは強力で、連発するだけでも脅威となる。ただし、あまりにも近くから出すと、ガード後の反撃を食らうので要注意。

相手の足払いがギリギリ届くような間合いでは、立ち中Ⓚや立ち強Ⓚを出してもいい。なかでも立ち中Ⓚは、相手の足払いを一方的にツブすことが可能なので、足払い主体の相手に対しては絶大な効果を発揮するぞ。

闘っているあいだに相手と密着してしまった場合は、しゃがみ中Ⓟやしゃがみ弱Ⓚを当てたり、振を使って、相手の攻撃射程外に出よう。



▲相手が足払いを空振りしたら、積極的にしゃがみ強Ⓚを使ってダウンさせよう

②振脚撃でトリッキーに攻めろ！

振脚撃や振空撃は、出ぎわの後退動作が全身無敵なので、相手の攻撃をかわしつつ反撃できる。さらに、後退の開始時に⬅＋ボタンを入力すると、無敵状態のある後退動作（振）のみを行なえるという便利な技だ。

その利用例を挙げると、少し遠めからしゃがみ強Ⓚをガードさせ、相手が反撃してきたところに振脚撃を仕掛けたり、ジャンプ中Ⓚ→しゃがみ弱Ⓚ×1～3→弱・振で相手の様子を見て、相手が足払いを空振ったところにしゃがみ強Ⓚをキメる、などがある。

無敵必殺技のかわりとして使うのも有効だ。起き上がりに重ねられたジャンプ攻撃を振脚撃や振空撃で迎撃してもいいし、相手の技によっては、攻撃を弱・振で回避したあとに流水や撃鳳技などで反撃することも可能。バリエーションは豊富と言えるだろう。



▲振→流水をキメたあとは、撃鳳技やガードブレイクといった技で攻めていこう

③ゲージをフル活用した連続技をたたき込め！

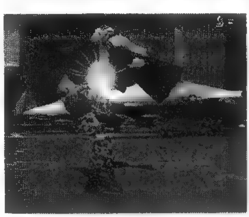
しゃがみ強Ⓚや振脚撃などで相手をダウンさせたら、以下の連続技を狙っていきたい。ジャンプ中Ⓚを仕掛けるときは相手の真上に跳び込み、めくりか否かを判別しづらくしよう。

A．ジャンプ中Ⓚ→しゃがみ中Ⓟ×1～2→弱・肘激崩→掌撃破

B．ジャンプ中Ⓚ→しゃがみ中Ⓟ×1～2→弱・肘激崩→掌撃破→気練射

C．ジャンプ中Ⓚ→しゃがみ中Ⓟ×1～2→弱・肘激崩→撃鳳技→気練射

以上の連続技を、ゲージの残量に応じて使いわける。しゃがみ中Ⓟ×2はジャンプ攻撃の打点を高めにすることでキメられるが、身体の細いキャラにはヒットしないので注意。



◀ジャンプ中Ⓚをこの位置に仕掛けてカクランさせよう

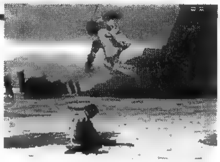


◀撃鳳技は5ヒット目にキャンセルをかけるのがポイント

状況別戦略

スタート時の行動

足払いをツブせる立ち中Ⓚや、ケンセイに有効な立ち強Ⓚなどを使おう。そのほかにも、振空撃、振脚撃、弱・肘激崩などが奇襲として効果を発揮するぞ。



▲しゃがみ強Ⓚは、相手がジャンプすると対応できないので、あまり狙わないように

相手をダウンさせたら

しゃがみ強Ⓚや振脚撃で相手をダウンさせたら、めくりを含めたジャンプ攻撃や、しゃがみ中Ⓟからの連続技を狙うといい。相手がガードを固めるようになったら、➡＋強Ⓟ、流水、ガードブレイクなどで対処しよう。無敵必殺技で反撃してくる相手には、その攻撃を振脚撃や振で回避してから強烈な連続技をキメることも可能だ。

跳び込みの迎撃には

しゃがみ強Ⓟならほぼ確実に迎撃できるが、間に合いそうになければ立ち中Ⓟ、遠距離なら立ち強Ⓚを使おう。これらにはおとるが立ち弱Ⓚも有効だ。



▲気練射の「タメ」も対空技になる。こちらの起き上がりに跳び込まれたらコレを使え

飛び道具への対処

しゃがみ強Ⓚでくぐりつつ反撃するのが望ましい。それが間に合いそうにないときは、垂直ジャンプや振脚撃（振）で避けるか、気練射のタメで打ち消そう。

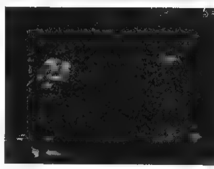


▲タメ状態の気練射は真空波動拳などの複数一体化弾も完全に打ち消す。そのあと発射しよう

スーパーコンボの使いどころ

◆気練射

タメることでヒット数が増え、攻撃判定も大きくなる飛び道具。対空迎撃に使うほか、掌撃破→気練射や、振脚撃→気練射などの連続技にも組み込める。このほか、気練射の発動に反応して跳び込んできた相手に対して、タメたままの気練射で迎撃する、相手の跳び込みを読んで跳ぼうとしたところに当てる、といった使いかたも可能だ。



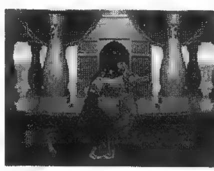
▲残り体力が少ない相手にトドメをさしたいときなどには、気練射を発動させてみよう



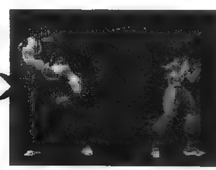
▲避けようとしてこちらにジャンプしても、そのままタメておけば、ほぼ確実に迎撃できる

◆撃鳳技

しゃがみ強Ⓚや肘激崩をガードさせて、相手が反撃したところに出したり、肘激崩や流水からの連続技としてヒットさせるのが基本的な使いかた。こちらの起き上がりに地上攻撃を重ねられたときにも反撃できるが、一部の足払いには負けてしまうので過信は禁物。なお、重ねられたジャンプ攻撃の迎撃には気練射を使ったほうが確実だ。



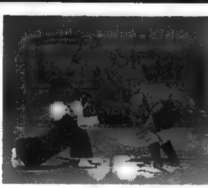
▲流水をキメたあとは、こちらが相手より一瞬だけ早く動けるようになるので……



▲すぐに撃鳳技。タイミングが合えば、相手が振り向く（行動可能になる）前にキマるのだ

ガードブレイクの利用価値

リーチは全キャラ中最長。ジャンプ攻撃で攻め込んだあとに使うとキマりやすい。流水で投げた直後に仕掛けるのも効果的だ。



◀ヒット後は三大原則③で紹介した連続技を狙え

負けにつながる闘いかた

しゃがみ強Ⓚや振脚撃は強力だが、跳び込みを多用する相手には手痛い反撃を受けやすいので、無意味な連発や遠距離での使用はひかえること。また、掌撃破や撃鳳技がガードされたときは、スーパーキャンセルでフォローしないかぎり確実に反撃されてしまう。連続技やカウンター以外の目的で使用するのは避けるように。

vs 2P Battle ドクトリンダーク

徹底した対空迎撃と、必殺技をからめた連係で地道にダメージを与えていくのが得意。ほかのキャラよりガードブレイクをキメやすいことも魅力だ。

ドクトリンダークを使いこなすための三大原則

①遠距離をキープして闘え！

EXープロシブで相手の接近を防ぎながら、DARKワイヤーでケンセイするのが遠距離戦でのセオリーだ。

EXープロシブは強をメインに使うといい。爆弾を置いておくだけで相手の接近や攻撃を封じられるぞ。爆弾が画面上から消えてしまったら、そのつど置くようにしたい。

DARKワイヤーは空振りすると多大なスキが発生してしまうので、相手のジャンプ攻撃が届く間合いでは使用をひかえ、三大原則②で説明する接近戦に持ち込んだほうが賢明だ。

相手がプレッシャーに負けて跳び込んできたら、立ち強Ⓚやしゃがみ強Ⓟで迎撃し、ふたたび間合いを離そう。



◀DARKワイヤーは最低でもガードさせること



◀EXープロシブは突進技を持つキャラにきわめて有効

②相手に近づかれてもあせらずに！

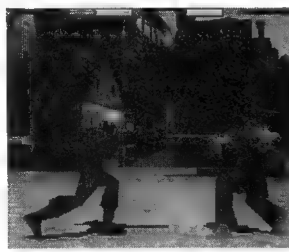
相手に接近されたら、DARKワイヤーを出さないようにしよう。跳び込むチャンスを与えてしまうぞ。

その場合は、しゃがみ中Ⓟ→弱・EXープロシブの連係で主導権を奪回してから、➡+中Ⓚ→しゃがみ中Ⓚ→DARKワイヤーなどで間合いを離したり、➡+中Ⓚ→弱・KILLブレード→（ガードされたら）→DARKシャックルのフェイントを狙うといい。



▲➡+中Ⓚ→しゃがみ中Ⓚ→弱・EXープロシブの連係をひたすら行なうのも手だ

▼DARKワイヤーは中攻撃をキャンセルして出せば、跳び込まれる心配がなくなる



③DARKワイヤーからの追撃を確実にキメろ！

DARKワイヤーのヒット時は大ダメージを与えるチャンスだ。有効な連続技を攻撃力の高い順に紹介する。

A. ジャンプ強Ⓟ→立ち強Ⓚ

B. ➡+中Ⓚ→立ち弱Ⓟ→立ち強Ⓚ

C. しゃがみ中Ⓟ→立ち強Ⓚ

基本的に狙うべきはAで、ジャンプ方向は、近距離なら後方、遠距離なら垂直、と使いわけよう。ただし、弱・DARKワイヤーの先端が当たる間合いだと、どちらのジャンプ方向でも攻撃が空振るので、このときはB～Cを狙うといい。Bは春麗、プルム プルナ、ブレアには空振るので要注意。

いずれの連続技も、最後をKILLトランプでキャンセルすれば、追加ダメージを与えることが可能。ただし、各攻撃のタイミングが遅れると、KILLトランプの1ヒット目（攻撃力が高い）が相手に届かなくなるぞ。



▲B～Cは引き寄せた相手が前傾姿勢をとった直後に攻撃を当てるのがコツ

状況別戦略

スタート時の行動

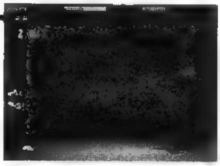
飛び道具を持っていない相手には、EX－プロシブを撃っておこう。飛び道具を持つ相手には、おとなしくガードするか、後方ジャンプをしておくといい。



▲いきなり、しゃがみ中Ⓚ→DARKワイヤーと攻め込んでみるのも悪くない戦法と言える

相手をダウンさせたら

無理して跳び込む必要はない。DARKワイヤーを重ねるか、強・EX－プロシブを出して（重ねて）、ガードブレイクやDARKワイヤーを仕掛けよう。



▲EX－プロシブ→DARKワイヤーの連係は、反撃を試みた相手に連続ヒットするのが強み

跳び込みの迎撃には

真上の相手にしゃがみ強Ⓟを使う以外は、立ち強Ⓚで対処できる。KILLブレードは相手をギリギリまで引きつけないと相打ちに終わりやすいのが難点。



▲KILLトランプを使う手もあるが、与えるダメージは意外と小さいのでオススメできない

飛び道具への対処

中間～近距離では垂直ジャンプやガードで対処するしかないが、遠距離ならDARKワイヤーで相殺できる。相殺後のスキは小さいので積極的に狙おう。

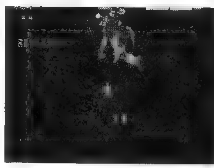


▲DARKワイヤーは、飛び道具の相殺が目的なら、攻撃前後のスキが小さい弱を使うこと

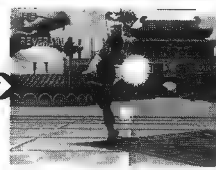
スーパーコンボの使いどころ

◆KILLトランプ

こちらの起き上がりにめくりジャンプ攻撃を重ねられた場合、KILLブレードでは迎撃できなくなるが、KILLトランプなら迎撃可能。また、DARKワイヤーで引き寄せた相手にキメる連続技（三大原則③を参照）にも組み込めるが、相手が地上にいるときはDARKシャックルを使ったほうがいい。



▲KILLブレードより無敵時間が長いため、起き上がりに重ねられたジャンプ攻撃も……



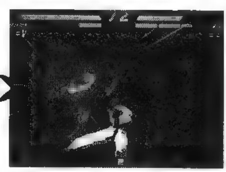
▲このとおり迎撃できる。ダメージ量はたいしたことないが、まずツブされないのが強み

◆DARKシャックル

地上戦においては、連続技、反撃、フェイントと、さまざまな状況で活用できる便利な技。しかも、ガード後の反撃を受けにくいという利点もある。欠点は、対空技には向かないこと、最初の攻撃がヒットしても、間合いが離れていたり相手が空中に浮いたときは、技が最後までキマらない（爆弾攻撃に移行しない）ことぐらいだ。



▲KILLブレードがガードされてしまったときは、その着地に反撃しようとした相手に……



▲着地時のスキをスーパーキャンセルして、DARKシャックルをキメる戦法が有効だ

ガードブレイクの利用価値

KILLブレードで相手をダウンさせたら、すぐにEX－プロシブを置き、一瞬待って（前進して）からガードブレイクを使えば、相手が無敵必殺技で反撃してこないかぎりヒットする。ただし、予備動作が長いので、それ以外の状況では狙わないほうがいい。ヒット後は、跳び込みからの連続技（中攻撃→強・KILLブレードなど）をキメよう。

負けにつながる闘いかた

相手が近くにいるときのDARKワイヤーは、跳び込みからの連続技を食らいやすいので出さないように。同様の理由から、EX－プロシブの乱発も危険だ。また、こちらから跳び込むのも考えもの。ドクトリンダークには跳び込みから手軽にキメられる連続技があまりないので、ふだんは地道かつ堅実に、地上から攻めていくこと。

vs 2P Battle スカロマニア

トリッキーな動きの必殺技を使いこなせば、ほとんどのキャラと対等に闘える。ただし、テクニカルな部分が多く、初心者にはあつかいづらいキャラだ。

スカロマニアを使いこなすための三大原則

①必殺技を効率よく使え！

相手が昇龍拳やサマーソルトキックといった無敵必殺技を持っていないときは、スカロダイブやスカロクラッシャーの連発が意外と有効だ。ただし、これらの技は空振りしたときのスキが大きく、反撃されやすいので、最低でもガードさせるように。

スカロダイブがヒットすれば、ラッシュをかけるチャンスだ。相手の起き上がりに、しゃがみ中Ⓟ▸しゃがみ中Ⓚを仕掛けよう。しゃがみ中Ⓟがヒットしたのを確認したら、つぎのしゃがみ中Ⓚをスカロスライダーでキャンセルすれば、各攻撃が連続ヒットして相手を再度ダウンさせられるぞ。

しゃがみ中Ⓟを相手にガードされた場合は、スカロスライダーのかわりにスカロクラッシャーを仕掛けて相手の体力をケズるか、あえて何もせずに相手の動向をうかがうのが無難。



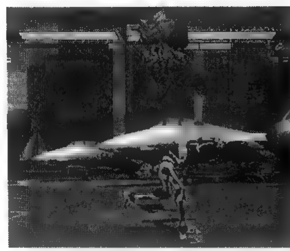
▲相手が地上でウロウロしていたら、スカロクラッシャーで奇襲をかけてもいい

②スーパーキャンセルを活用すべし！

三大原則①の戦法が通用しない相手に、バクチ要素のからむ必殺技の使用は危険だ。立ち強Ⓚ、しゃがみ中Ⓚ、しゃがみ強Ⓚなどでケンセイしつつ、とにかくスーパーコンボゲージをタメていこう。

ゲージが2レベル以上になれば、スーパーキャンセルを利用した連係が可能になる。スカロクラッシャーやスカロスライダーをガードさせ、相手が反撃しそうなタイミングでスーパースカロスライダーやスーパースカロクラッシャーを発動させるのだ。

これらの攻撃もガードされたら、さらにスカロドリームでキャンセルするといい。大半はジャンプで回避されてしまうが、この技は移動後のスキが小さいので、相手が反撃してきてもガードが間に合うし、場合によってはスカロヘッドで迎撃できるぞ。



▲スカロドリームが回避されたら、すぐにスカロヘッドで迎撃する準備を忘れずに

③スカロスライダーでカクランせよ！

画面端以外で（しゃがみ中Ⓟ▸）しゃがみ中Ⓚ▸スカロスライダーの連続技をキメるとき、相手の左側にいればスカロスライダーを強で、右側にいれば中で出すようにしよう。

こうすると、互いの左右位置が入れ替わるので、相手の起き上がりにしゃがみ中Ⓟを重ねておけば、通常のガード操作では防げずにヒットするのだ。そのまましゃがみ中Ⓚ▸スカロスライダーなどの連続技に移行できるぞ。

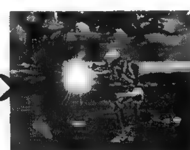
相手がこの連係に警戒して、ガードを固めるようになったら、しゃがみ中Ⓟのかわりに、ガードブレイクや➡＋中Ⓚを使ったり、ワンテンポおいてから投げるのも有効だ。



▲本文のとおりにスカロスライダーをヒットさせ……



▲相手の起き上がりにしゃがみ中Ⓟを重ねてみよう



▲互いの位置が入れ替わっているので奇襲となるぞ

状況別戦略

スタート時の行動

しゃがみ中Ⓚや立ち強Ⓚでケンセイしたり、バクチでスカロクラッシャーを出すのも悪くないが、無敵必殺技を持っていない相手には強・スカロダイブを出してみよう。相手が立ちガードしていればめくりでヒットするぞ。ただし、春麗などの小柄なキャラには、スタート時の間合いより少し離れないと空振ってしまうことを忘れずに。

相手をダウンさせたら

しゃがみ強Ⓚやスカロスライダーで相手をダウンさせたときなら、しゃがみ中Ⓟからの連続技を狙うといいが、それ以外の技は攻撃後のスキが大きいので、スカロダイブやスカロクラッシャーを重ねるぐらいしか攻め手がない。相手の反撃をスカロバック転で回避して、しゃがみ強Ⓚやスカロドリームをキメるという戦法も可能だ。

跳び込みの迎撃には

めくり以外の攻撃ならスカロヘッドで十分だが、コマンド入力に自信がなければしゃがみ強Ⓟも可。少し遠めの位置にいる相手には➡＋中Ⓟが有効だ。



▲➡＋中Ⓟは、予備動作が長めだが、いったん攻撃が出れば、大半の跳び込みを迎撃できる

飛び道具への対処

波動拳なら、撃ったのを確認してからすぐにスカロスライダーを出せばOK。ソニックブームは垂直ジャンプやしゃがみ強Ⓚで回避したほうがいい。

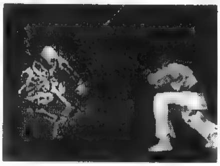


▲スカロスライダーでの反撃は、相手との間合いに応じて強弱を使いわけよう

スーパーコンボの使いどころ

◆スーパースカロスライダー

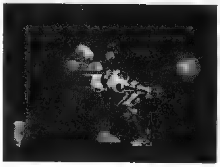
スカロダイブやスカロスライダーがガードされたときに使って、相手の反撃を回避しよう。近距離から重ねられた攻撃に対抗する手段としても役立つ。



▲スカロダイブやスカロクラッシャーをスーパーキャンセルしても比較的キマりやすい

◆スーパースカロクラッシャー

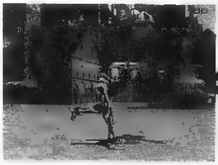
基本的な使い道はスーパースカロスライダーと同じだが、全身無敵中に前進するため、飛び道具をすり抜けやすい。起き上がり時の重ねにも対処可能だ。



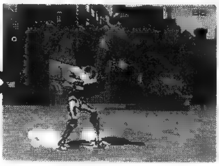
▲こちらの起き上がりに相手が近距離から飛び道具を重ねてきたら、すかさず使っていこう

◆スカロドリーム

移動してからの投げ技だが、ジャンプでの回避が容易にできるため、確実にキメられるのはガードブレイクをヒットさせたときだけ、というほど使い勝手が悪い。空振り時のスキが小さいのが唯一の救いなので、必殺技やスーパーコンボがガードされたときのスキをフォローするものと割り切ったほうがいいだろう。



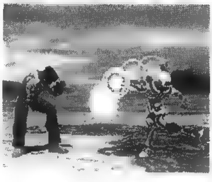
▲発動後にジャンプで回避された場合は、すかさずレバーをガード方向へ入力すること



▲移動後のスキが小さいので、相手がジャンプ攻撃を仕掛けてきてもガードが間に合うのだ

ガードブレイクの利用価値

予備動作の長さは平均レベルだが、一歩踏み込んでから攻撃するためリーチが長い。ヒット後は、跳び込みからの連続技を狙おう。



◀相手の足払いの射程外から使うと当てやすい

負けにつながる闘いかた

スカロダイブとスカロクラッシャーは、空振りしたときのスキが大きいので、間合いを考えずに出すのは危険だ。相手が立っていないと確実に空振るスカロトカチェフも使わないようにしたい。スカロスライダーと各種スーパーコンボはガード後の反撃を受けやすいので、連続技や攻撃の回避以外の目的で使用するのはひかえるように。

VS 2P Battle プルム プルナ

ゆるやかなジャンプとフェミナウインド（2段ジャンプ）、空中ドリル♤プルスなどの意表を突いた動きで相手をホンロウできるキャラだ。

プルム プルナを使いこなすための三大原則

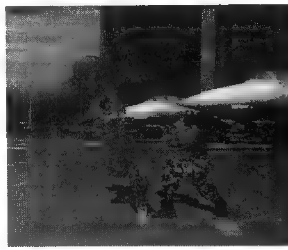
①ジャンプと空中ドリルでホンロウしろ！

近距離なら後方ジャンプ、中間距離なら垂直ジャンプをしつつ、相手の動向をうかがうのが基本戦法だ。

そして、相手の足元めがけて空中ドリル♤プルス（以下、空中ドリル）を仕掛ける。ただし、相手が迎撃してきそうなときは、そのまま着地するか後方2段ジャンプで逃げつつ、ケンセイとしてジャンプ弱Ⓚを出そう。

空中ドリルは、移動スピードが速いので迎撃されにくく、高い打点でガードされないかぎりは反撃を受けることもない。ヒット時は足払い→プリム◇キックの連続技がキマるぞ。

空中ドリルがガードされたら、相手の反撃をプリム◇キックやレスアル★カーナでツブすか、再度ジャンプして仕切りなおすといい。なおもガードをつづける相手には、➡＋中Ⓟやガードブレイクが有効だ。



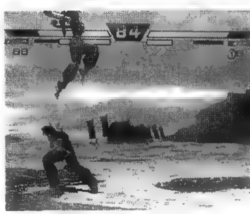
▲ガードを固めた相手には、空中ドリルで相手の目前に着地して投げる奇襲も可能

②ときには地上で様子を見るべし！

自分が画面端にいるときや、迎撃主体の相手と闘っているときは、ジャンプによるフェイントが効きにくい。そうなった場合は、地上戦に持ち込もう。

地上戦では、立ち中Ⓚや立ち強Ⓚでケンセイするといい。そして、相手が攻めてきたところをしゃがみ中Ⓟやプリム◇キックでツブす。弱～中・テネル♧キックでの奇襲も悪くない。

画面端から脱出するときは➡＋中Ⓟが有効。相手がしゃがんでいれば反対側に逃げることができるぞ。2段ジャンプからの弱・空中ドリルで移動する手もあるが、相手にガードされたときは手痛い反撃が待っている。技を出す間合いに注意すること。





◀相手を跳び越えてから2段ジャンプを使うと空中ドリルのコマンドが逆（右向きなら⬇⬋⬅＋Ⓚ）になるので注意

③スーパーキャンセルを使いこなせ！

対空迎撃や連続技でプリム◇キックをヒットさせたら、可能なかぎり空中プラエク♥ラームでキャンセルし、追加ダメージを与えること。プラエク♥ラームは1発目の攻撃力が高いので、キャンセルは早めに行なおう。このキャンセルは、プリム◇キックがガードされたときも有効だ。早めにキャンセルを行なえば、空中プラエク♥ラームが相手方向に降下して、空振る（反撃される）可能性が少なくなるぞ。

また、地上ドリル♤プルス（以下、地上ドリル）をガードされたときも、相手の反撃を空中プラエク♥ラームでツブすことが可能。少し間をおいて仕掛けると引っかかりやすい。





◀レスアル★カーナが空中の相手にヒットすると1～2発で空振るので、早めに空中プラエク♥ラームで追撃しよう

状況別戦略

スタート時の行動

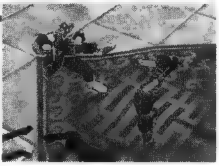
立ち中Ⓚ、立ち強Ⓚをいきなり出すと、相手の足払いをツブすことが多い。そのまま地上戦に持ち込んでもいいだろう。飛び道具を持つ相手には、その下をくぐれるしゃがみ強Ⓚの準備をしておくといい。相手の様子を見るという意味では、垂直（後方）ジャンプも有効だ。そこからの行動は三大原則①を参照のこと。

相手をダウンさせたら

地上攻撃を重ねてもいいが、ジャンプで様子を見るのが一番だろう。前方ジャンプで相手の対空技を誘い、2段ジャンプで回避してから攻め込むのが有効だ。また、しゃがみ強Ⓚでダウンさせた場合は、前方ジャンプ直後の弱・空中ドリルを使うことで、相手が起き上がる直前にその反対側へ着地できる。足払いなどで奇襲をかけよう。

跳び込みの迎撃には

プリム◇キックを使うのがベスト。可能なら空中プラエク♥ラームで追加ダメージを与えておきたい。ジャンプ直後の強Ⓚなどでも迎撃が可能だ。



▲ジャンプ強Ⓟでの迎撃はジャンプ強Ⓚにおとるが、空中投げが偶発しやすいメリットがある

飛び道具への対処

近距離ならしゃがみ弱Ⓚやしゃがみ強Ⓚでくぐりつつ反撃可能。遠距離では弱〜中・テネル♧キックやジャンプ→空中ドリルで回避するといい。

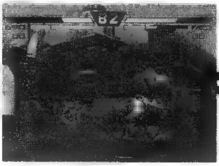


▲しゃがみ強Ⓚは飛び道具に有効だが、乱用しているとジャンプ攻撃のエジキになりやすい

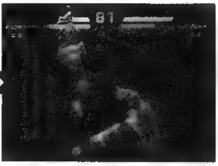
スーパーコンボの使いどころ

◆レスアル★カーナ

攻撃前後のスキが大きく、中攻撃からでないと連続ヒットさせられないワリには、攻撃値が地上プラエク♥ラームと変わらないのがネック。空中プラエク♥ラームへのつなぎとして使っても、空中プラエク♥ラームがクリーン・ヒットしないことが多い。こちらの起き上がりに攻め込まれたときの反撃以外には使わないほうがいいだろう。



▲地上ドリルやプリム◇キックがガードされても、プラエク♥ラームではキャンセルせず……



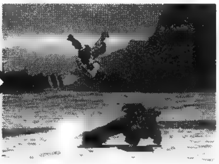
▲レスアル★カーナを出してみよう。反撃が遅れた相手には見事にヒットするぞ

◆プラエク♥ラーム

プリム◇キックorレスアル★カーナからの連続技や、地上ドリルorプリム◇キックをガードされたときのフォローなどに使うことが多い。空中版は出ぎわの攻撃値が地上版よりも高いのがポイントだ。そのほか、対空技としても有効で、プリム◇キックでは届かない後方の相手も迎撃できるぞ（この場合は引きつけすぎるとダメ）。



▲プラエク♥ラームは対空技としては強力だか、起き上がりに足払いを重ねられたときは……



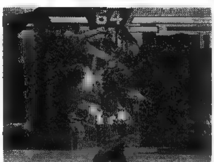
▲見事にツブされる。このような状況ではプリム◇キックやレスアル★カーナを出そう

ガードブレイクの利用価値

攻撃時にジャンプするので、相手の足払いを跳び越えつつ当てることも可能。ジャンプ攻撃や空中ドリルを当てたあとなどに狙っていこう。ヒット後は、跳び込みからの連続技がキマる。たとえ空中の相手にヒットしても、落ちてくるところに立ち中Ⓟ→プリム◇キック→空中プラエク♥ラームという強力な連続技をキメられるぞ。

負けにつながる闘いかた

ゲージがない状態での地上ドリルやプリム◇キックの多用は相手にチャンスを与えるだけ。しゃがみ強Ⓚのむやみな連発も危険だ。



◀前方2段ジャンプも迎撃されるのがオチだ

vs 2P Battle クラッカージャック

スーパーコンボをからめた連続技で相手の体力をゴッソリと奪うことができる。その起点となる基本技や突進技をいかにしてヒットさせるかがカギだ。

クラッカージャックを使いこなすための三大原則

①突進技でラッシュをかけろ！

ダッシュストレートは、弱攻撃から連続ヒットするほど動作が速い。しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ中Ⓟ→ダッシュストレートや、しゃがみ中Ⓟ→しゃがみ中Ⓚ→ダッシュストレートをひたすらくり返すといったラッシュで相手を押さえ込もう。中攻撃→ダッシュストレートは強制ガードが成立するため、反撃される可能性は少ないぞ。

このほか、しゃがみ中Ⓟ、立ち弱Ⓚ、立ち中Ⓚで相手の足払いをツブし、それをダッシュストレートでキャンセルする戦法も有効だ。接近時なら、しゃがみ強Ⓟもツブシに使えるばかりか、ファイナルパンチ（1～4）につなげることもできるので狙う価値あり。

ガードを固めた相手には、ダッシュアッパー（空振る）→通常投げ、ダッシュストレート→しゃがみ中Ⓟ→ガードブレイクなどでホンロウしよう。



▲密着時より少し離れた間合いでは、しゃがみ強Ⓟでさまざまな攻撃をツブせるのだ

②空中コンボで大ダメージを狙え！

連続技、対空迎撃、フェイント（突進技をガードされたときに使って反撃をツブす）でホームランヒーローをヒットさせたら、的確に空中コンボをキメて大ダメージを与えたい。

なかでもオススメなのが、ホームランヒーローの終了と同時にファイナルパンチ→ホームランヒーロー、もしくは落ちてくる相手を引きつけてしゃがみ強Ⓟ（しゃがみ中Ⓚなどでも可）→ダッシュアッパー→ホームランヒーローという半永久コンボ。

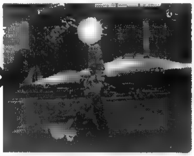
後者は難易度が高いぶん、与えるダメージとゲージ増加量が少し多くなるぞ。ゲージがなければ、しゃがみ強Ⓟ→ダッシュアッパーが有効だ。



▲⬋にレバーを入れながらしゃがみ強Ⓟを当てる



▲➡＋Ⓚでダッシュアッパーを出したら、すぐに……



▲ホームランヒーローでキャンセル。以下くり返しだ

③ファイナルパンチを使いこなせ！

ファイナルパンチは、連続技（強攻撃orホームランヒーローからつなぐ）や、中間距離からの奇襲に効果を発揮する。⬅タメをしながら出せば、攻撃後にすぐダッシュストレートを仕掛けたり、ヒット時にスーパーコンボでキャンセルすることができるぞ。

ただし、5（10秒）以上までタメてしまうと、強攻撃から連続ヒットしないほどのスキが発生してしまう。遠距離より相打ち覚悟で使うこともできるが、ボタンから手を離してタメをやりなおしたほうが賢明だろう。

なお、ファイナルパンチのタメは、つねにⓀボタンで行なうこと。こうすれば、タメているときも、跳び込みで多用するジャンプ強Ⓟ、対空迎撃に有効なしゃがみ強Ⓟ、そしてレイジングバッファロー以外のスーパーコンボが使用できるからだ。

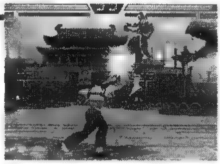


▲単発で使うときは、攻撃の先端が当たるように仕掛けるとヒットさせやすい

状況別戦略

スタート時の行動

ツブシを期待してしゃがみ中Ⓟや立ち中Ⓚでケンセイするのが基本。開始前からタメを行なっておき、いきなりファイナルパンチを出してみるのも手だ。



▲後方ジャンプで間合いを離そうとする相手には、開始直後の中・ダッシュアッパーも有効

相手をダウンさせたら

対空技をツブしやすいジャンプ強Ⓟで跳び込むのが基本。無敵必殺技での迎撃を狙う相手には、ファイナルパンチで攻撃タイミングをずらすという手もある。



▲間合いが遠いときは、強・サッカーボールキックの足先を当てるように仕掛けるのもいい

跳び込みの迎撃には

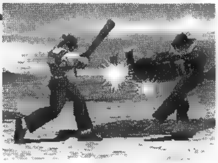
早めの弱・バッティングヒーローかしゃがみ強Ⓟ、ジャンプ強Ⓚで迎撃するのが確実。起き上がりに跳び込まれたときは無理をせずにガードしよう。



▲ホームランヒーローは攻撃判定の出現が遅いので、引きつけて出すとヒットしない

飛び道具への対処

相手との距離が離れているときは、弱・サッカーボールキックで跳ね返す。近距離なら、弱・バッティングヒーローで相手ごと吹き飛ばすこともできるぞ。



▲弱・バッティングヒーローの先端を当てるように出せば、飛び道具を跳ね返しつつ反撃可能

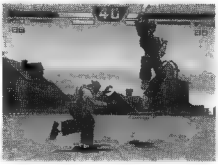
スーパーコンボの使いどころ

◆クレイジージャック

長いリーチを活かして単発で仕掛けたり、ダッシュストレートやファイナルパンチからの連続技に活用。ガードされたときは4発目から5発目のスキ間や攻撃終了後に反撃されることが多いので、可能なら4発目をガードさせたときにホームランヒーローでキャンセルしよう。こうすれば相手の反撃を確実に回避できるのだ。

◆レイジングバッファロー

ジャンプで簡単にかわされてしまうため、単発では使いづらい。無敵時間がまったくないという欠点もあるので、はっきり言って使うだけムダだ。



▲機会は少ないが、昇龍拳などの着地するところに狙うとキメやすい。攻撃力の高さが魅力

◆ホームランヒーロー

空中コンボにつなぐほかにも、前方に大きく踏み込むという利点を活かして、飛び道具などをすり抜けつつ攻撃することが可能。たとえガードされても、攻撃後のスキが小さいうえに間合いが大きく離れるので、スーパーコンボによる反撃さえも食らわずにすむぞ。相手が手を出してきそうな状況では積極的に狙っていこう。



▲ファイナルパンチ、強・サッカーボールキックなどをガードさせたあとに使えば……



▲相手の反撃をツブせる。ヒットさせたら、三大原則②で説明した連続技をキメよう

ガードブレイクの利用価値

攻撃判定の出現が早いので、跳び込みやラッシュにおりまぜて使うのが効果的。ヒット後は、ジャンプ強Ⓟ→しゃがみ強Ⓟ→ファイナルパンチ＋αの連続技を狙うのが基本だが、このときにガードブレイクをⓅ1つ＋Ⓚ3つで仕掛けていれば（Ⓚはそれ以降も押したまま）、ファイナルパンチがかならず「2」になるぞ。

負けにつながる闘いかた

ガード操作をつづけたあと、一歩踏み込んでから基本技を出そうとすると突進技が暴発しやすい。タメの有無をつねに確認すべし。



◀中間距離で闘っているときはとくに注意したい

vs 2P Battle カイリ

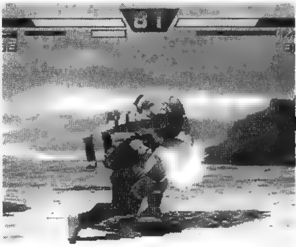
スーパーコンボが特殊なため、相手にプレッシャーを与えにくい。より高度なテクニックが要求される、上級者向けのキャラと言えるだろう。

カイリを使いこなすための三大原則

①対空迎撃は確実に魔龍裂光で！

地上戦では、神気発動と足払いによるケンセイが基本となる。しゃがみ中Ⓚ→強・神気発動の連係（連続技）などで地道に闘おう。

そして、相手が跳び込んできたら魔龍裂光で迎撃、さらに神鬼発動でスーパーキャンセルして追撃する（魔龍裂光が弱だと高度が足りないので中か強を使う）。なお、神鬼発動は➡＋中Ⓚや財狼兇手からでも追撃可能だ。



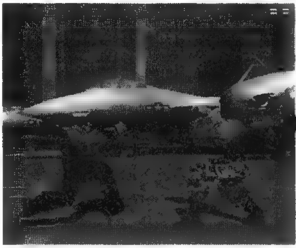
▲相手の跳び込みを、中～強・魔龍裂光で迎撃することができれば……



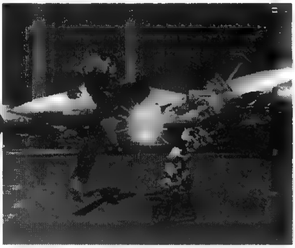
▲神鬼発動での追撃が可能となる。ベストのキャンセル・タイミングを把握すべし

②➡＋中Ⓚを連係に組み込め！

➡＋中Ⓚは動作が速いので、地上戦での奇襲には有効だが、着地時に反撃されやすいのが難点。①攻撃の先端だけを当てて着地までのスキを軽減、②攻撃直後に神鬼発動でキャンセル、③着地時のスキを凶邪連舞でキャンセル、などでフォローしよう。②はガード時も反撃されないのが魅力（しかも相手の体力をケズれる）。③はバクチの要素が大きいので多用は禁物だ。



▲①の戦法はしゃがみ中Ⓚ→神気発動をガードさせたあとの間合いで狙うといい



▲➡＋中Ⓚのあとは、弱・魔龍裂光か先手を維持できるⓀ通常投げかの2択で攻めろ

③魍魎渦旋を使いこなせ！

➡＋中Ⓚの攻撃が届かない間合いになったら魍魎渦旋を使い、相手に接近しつつ攻撃しよう。

中間距離では1発目を弱（遠距離なら強でも可）で出して相手の反撃を誘い、一瞬待ってから2～3発目を強で仕掛ければ、しゃがんだ相手にも当たるぞ。ヒット時は2～3発目を神鬼発動や財狼兇手でキャンセルして追加ダメージを与えることを忘れずに。



▲弱・魍魎渦旋で相手の技を誘う。少々間をおいてから2発目以降を強で出せば……



▲足払いを回避しながら接近できる。たとえガードされても、スキはないに等しい

状況別戦略

スタート時の行動

いきなり攻め込める技がないので、基本技でケンセイすること。立ち弱Ⓚ、しゃがみ中Ⓟ、しゃがみ強Ⓚなどを出しつつ、様子を見るのがいいだろう。



▲➡＋中Ⓚで奇襲を仕掛けるには間合いが近すぎる。無理をせずに相手の出かたを見ること

相手をダウンさせたら

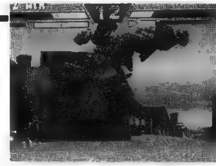
凶邪連舞とⓀ通常投げ、豺狼兇手をヒットさせたあとは、間合いが開かない。一歩前進してからジャンプ中Ⓚで跳び込めば、ガード方向をまどわせられるぞ。



▲Ⓟ通常投げでダウンさせたときは、前方ジャンプで近づくかそのまま遠距離戦を挑もう

跳び込みの迎撃には

主力となるのは魔龍裂光だが、とっさに出すのならしゃがみ強Ⓟやジャンプ直後の強Ⓚも有効。豺狼兇手も使えなくはないが、失敗時のリスクは大きい。



▲降下中（低空）の相手にジャンプ攻撃を当てたときなら、神鬼発動による追撃が一応可能

飛び道具への対処

遠距離なら神気発動で相殺するのがベスト。中間距離であれば、引きつけてから弱・魍魎渦旋の1発目で跳び越え、三大原則③のような奇襲をかけてもいい。

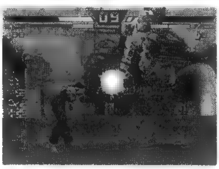


▲起き上がりに重ねられたときは強・魔龍裂光で回避できるがタイミングはかなりシビア

スーパーコンボの使いどころ

◆豺狼兇手

対空技にもなるが、魔龍裂光がある以上、無理に使う必要はない。神気発動や基本技をキャンセルして連続技にするものと割り切ったほうがいいだろう。



▲攻撃発動時の無敵時間も信頼できるほど長くはない。迎撃なら魔龍裂光にしぼるのが確実だ

◆神鬼発動

攻撃力の高さが魅力。連続技や必殺技がガードされたときのフォローとして役立つぞ。こちらのジャンプの着地時に仕掛けられた足払いをツブすことも可能。



▲魔龍裂光がガードされてしまったときは、降下中に発射して相手の反撃を封じよう

◆凶邪連舞

攻撃力が高いうえに、ヒット後も間合いが離れないという利点を持つが、ジャンプで回避されやすいのが難点。魔龍裂光や➡＋中Ⓚをガードさせたあとで着地と同時に仕掛けたり（相手の反撃を回避する）、相手のラッシュのスキ間に狙うのがオススメだ。成功率は低いが、相手のジャンプ攻撃を回避しつつキメるという手もあるぞ。



▲しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ中Ⓚ→強・波動拳の連係に対して、しゃがみ弱Ⓚのガード後に……



▲凶邪連舞を出せば、しゃがみ中Ⓚを回避しつつキマる。早めに入力しはじめるのがポイント

ガードブレイクの利用価値

リーチが長いだけでなく、予備動作がコンパクトなので見切られにくいのが魅力。ヒット後は跳び込みからの連続技をキメよう。



◀足払いをガードさせたあとに狙うのがベスト

負けにつながる闘いかた

➡＋中Ⓚはあくまでも奇襲に使う技。冷静に対処されてしまうと、相手の投げ技や連続技のエジキとなるので乱発はひかえよう。また、神鬼発動の飛び道具は斜め下に飛んでいくため、間合いによっては攻撃が当たらず、みすみす反撃を許してしまうことになる。最悪でもガードさせられる状況（おもに中間距離）で出すこと。

VS 2P Battle アレン スナイダー

飛び道具系スーパーコンボ（ファイヤーフォース）と強力な対空技（ライジングドラゴン）をあわせ持つ。攻撃にも防御にも、安定した性能を発揮できるぞ。

アレンを使いこなすための三大原則

①アレン独自の連続技をキメろ！

アレンの魅力は、多彩かつ強力な連続技にある。ソウルフォースやライジングドラゴンで、リュウやケンの連続技を流用してもいいが、どうせなら彼だけの技であるジャスティスフィストとトリプルブレイクを活用したい。

ジャスティスフィストは、出ぎわの攻撃力がきわめて高いうえに、中攻撃からのキャンセルでその部分を連続ヒットさせられる。跳び込みやしゃがみ中Ⓟからしゃがみ中Ⓚ→強・ジャスティスフィストをキメるだけで相手の体力を半分近く奪うことが可能だ。

ここで、スーパーコンボゲージが残っていれば、さらにファイヤーフォース→トリプルブレイクがつながる。トリプルブレイクのヒット後は、着地と同時に強・ジャスティスフィストを出せば追撃できるぞ（ただし、攻撃力が高い部分はヒットしない）。



▲相手の足払いを立ち中Ⓚでツブしつつ、ジャスティスフィストにつなぐ手もある

②➡＋中Ⓚを使いこなせ！

➡＋中Ⓚは、攻撃するまでにスキがあるものの、足払いを跳び越えながら攻撃でき、さらにガード後の反撃を受けにくい。そこから通常投げか無敵必殺技という2択攻撃も可能だ。足払い、跳び込み、ソウルフォースを当てたあとなどに狙ってみよう。

ただし、➡＋中Ⓚを出す間合いが近すぎると投げ技で反撃される。スタート時ぐらいの間合いで狙うこと。



▲➡＋中Ⓚのあとは弱・ライジングドラゴンが有効。たとえガードされても……



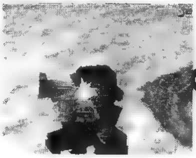
▲着地した瞬間にファイヤーフォースを出せば、反撃してきた相手に攻撃できる

③通常投げからの連係で相手をホンロウせよ！

通常投げをキメると、相手が近くでダウンするうえに左右位置が逆になるので、ゆさぶりをかける絶好のチャンスだ。以下の連係で攻め込もう。

A．しゃがみ中Ⓚから連続技
B．しゃがみ中Ⓚをガードさせてからガードブレイク
C．弱・ライジングドラゴン
D．前方ジャンプ中Ⓚから連続技
E．もう一度通常投げ

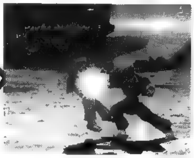
基本的に狙うのはAだが、ガードされそうなときはBを狙おう。そして、相手がA～Bを警戒しはじめたらC～Eをおりまぜるといい。Eは必殺投げを使ってもいいが、間合いが離れてしまうのでトドメにのみ使うこと。



▲➡＋中Ⓚなどから通常投げをキメる。そのあと……



▲すぐにしゃがみ中Ⓚ。首尾よくヒットしたら……

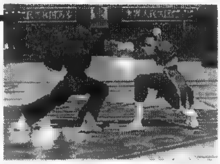


▲ソウルフォースやジャスティスフィストへつなごう

状況別戦略

スタート時の行動

立ち弱Ⓚやしゃがみ中Ⓟなどの基本技でケンセイしていくか、垂直ジャンプなどで様子を見ること。いきなりの跳び込みや、ジャスティスフィストは厳禁。



▲ワンミスでごっそり体力を奪われるため、スキのある技は確実にヒットするときのみ出そう

相手をダウンさせたら

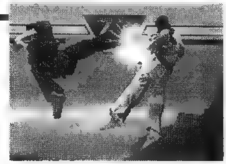
通常投げでダウンさせたときの行動は三大原則③を参照。しゃがみ強Ⓚや弱・ライジングドラゴンでダウンさせたときは、めくりジャンプ中Ⓚを仕掛けよう。



▲ジャンプ→投げを狙うなら、ジャンプ強Ⓚを少し早めに出せば、相手の反撃を受けにくい

跳び込みの迎撃には

引きつけての強・ライジングドラゴンが確実で攻撃力も高い。ただし、めくりジャンプは迎撃できないぞ。連続技につなげたいならトリプルブレイクでも可。



▲起き上がり時でなければ、後方ジャンプ強Ⓚもオススメ。まず打ち負けることはない

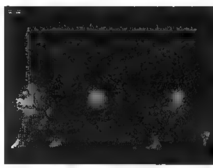
飛び道具への対処

垂直ジャンプでの回避かソウルフォースでの相殺が基本だが、スタート時よりも遠距離なら中〜強・ジャスティスフィストで飛び道具を跳ね返しつつ反撃できる。真空波動拳などの飛び道具を相殺することも可能だ。ただし、相殺中に相手がスーパーコンボを出すと、暗転終了後に消し終わっていない飛び道具を食らってしまうぞ。

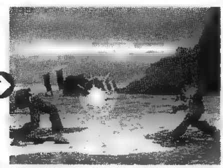
スーパーコンボの使いどころ

◆ファイヤーフォース

連続技、遠距離からの対空迎撃、飛び道具の打ち消しとさまざまな状況で狙っていける。しかし、無敵時間が切れてから飛び道具を発射するまでの時間がリュウの真空波動拳よりも長いため、飛び道具が目前に迫っているときなどは、発射する前に攻撃を食らってしまう。起き上がり時などに出すときは注意しよう。



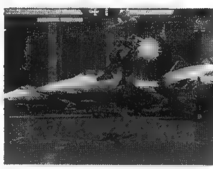
▲この状態でファイヤーフォースを仕掛ける。真空波動拳なら悪くても相打ちになるが……



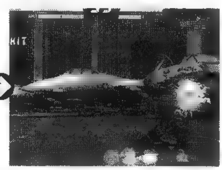
▲こちらは一方的にツブされてしまう。なかでもドクトリンダークのＥＸ－プロシブには注意

◆トリプルブレイク

対空迎撃に有効だが、地上攻撃（とくに足払い）の迎撃には不向き。ファイヤーフォースからのつなぎとして使おう。トリプルブレイク→落下中の相手に強・ジャスティスフィスト→ファイヤーフォースとつなげば、相手の体力を3分の1以上奪うことができる。迎撃主体の戦法をとるなら、この連続技で着実にダメージを与えること。



▲対空迎撃のあと、技の硬直が解けた直後に強・ジャスティスフィストを出しておけば……



▲落下してくるところにヒットする。すぐにファイヤーフォースでスーパーキャンセルせよ

ガードブレイクの利用価値

ジャンプするので足払いなどを回避できるが、近距離では相手を跳び越えてしまう。通常投げでダウンさせたあとなどが狙い目だ。



◀足払いを跳び越えてヒットさせることが可能

負けにつながる闘いかた

中間距離でソウルフォースを連発したり、むやみにジャスティスフィストを出すと、跳び込みやガード後の反撃を食らいやすい。また、スーパーコンボゲージがない状態でのジャスティスフィストは、ガードされたときのスキをスーパーコンボでフォローすることができないので、連続技と飛び道具の跳ね返し以外には使用厳禁だ。

vs 2P Battle ダラン マイスター

強力な打撃技と必殺投げを持つパワー・ファイター。ケンセイ主体の相手は苦手だが、持ち前のパワーを発揮すれば一発逆転も可能になるぞ。

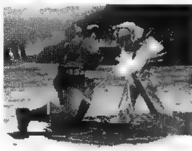
ダランを使いこなすための三大原則

①ラリアットで押しまくれ！

地上戦での主力となるのが、しゃがみ中Ⓚ→強・ラリアットの連係だ。ヒット時なら連続技となり、スーパーキャンセルによる追撃で大ダメージを与えられる。たとえガードされても反撃を食らうことはないので、相手の動向に合わせて、跳び込むか強・ラリアットで攻めつづけるかを決めよう。

なお、しゃがみ中Ⓚ→ラリアットの連係はしゃがみ中Ⓚ→ガンジスDDTが暴発しやすいので、入力中は中Ⓚボタンを押しっぱなしにすること。

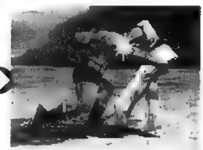
ラリアットをジャンプで回避しようとする相手に対しては、相手の足払いが当たらない間合いから、立ち強Ⓚで跳び込みにケンセイするといい。



▲しゃがみ中Ⓟがヒットしたら➡⬇と入力しよう



▲すぐさま中Ⓚボタンを押して、しゃがみ中Ⓚを出す



▲中Ⓚボタンを押したまま⬆＋強Ⓟでラリアットに

②必殺投げの間合いに近づけ！

相手に接近したいときは、強・ラリアットやしゃがみ強Ⓚでダウンさせてから前進するのが確実だ。

跳び込みで近づくときは、迎撃されにくいジャンプ強Ⓟを出すこと。これがヒットしたら連続技で相手をダウンさせて、さらに間合いをつめる。降下中に地上攻撃を仕掛けられたら、着地と同時に黄昏ラリアットやインドラ～橋を出して反撃しよう。

飛び道具を撃たれたときも跳び込むチャンスだが、反応が遅れた場合は無難に垂直ジャンプやガードで対処すること。また、跳び込み時にジャンプ強Ⓚを出すと、身体が横に伸びて飛び道具を跳び越えにくくなるので注意。



◀通常投げはⓅもⓀも攻撃後に間合いが離れないのが魅力



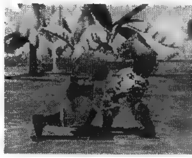
◀ジャンプ強Ⓚを出すと跳び越えた飛び道具を食らうぞ

③接近戦ではつねに必殺投げを狙え！

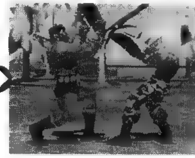
近距離では打撃技→必殺投げの連係が有効だが、ダランの必殺投げは投げ間合いがせまく、ジャンプ攻撃や弱攻撃を当てたあとにしか狙えない。

ただし、中攻撃を弱・ダランキャッチでキャンセルしたときは例外で、間合いが離れないうえに相手の不意を突くことができる。そのスキにブラフマボムや超絶鬼神ボムをキメよう。弱攻撃をキャンセルしたときならインドラ橋も狙えるぞ。

なお、投げ技をジャンプで回避しようとする相手には、ブラフマボムのレバー入力を➡⬆⬅以外で終わらせて弱Ⓟボタンを押せば、跳ぼうとした相手に立ち弱Ⓟをヒットさせることが可能。



▲密着状態で弱～中攻撃を相手に当てたあと……



▲ダランキャッチでキャンセルすると距離が開かない



▲そのままブラフマボムで奇襲をかけられるぞ

状況別戦略

スタート時の行動

しゃがみ中Ⓚが届く間合いなので、しゃがみ中Ⓚ→ラリアットを仕掛けるのがいい。手堅くしゃがみ強Ⓚでダウンさせるのも有効だ。しゃがみ中Ⓟなどでこちらの足払いをツブそうとする相手には、ワンテンポ遅らせてから攻撃するか、跳び込んでしまうのがいいだろう。相手の跳び込みにケンセイするなら立ち強Ⓚを出すこと。

相手をダウンさせたら

起き上がりにジャンプ攻撃または弱攻撃を重ね、必殺投げや連続技を狙うといい。しゃがみ中Ⓚ→強・ラリアットや、中攻撃→弱・ダランキャッチ→必殺投げなどをまぜると効果的だ。なお、必殺投げや黄昏ラリアットでダウンさせたあとに中・ガンジスDDTで近づくと、相手の反撃を誘えるので黄昏ラリアットやジャンプ攻撃がキマりやすい。

跳び込みの迎撃には

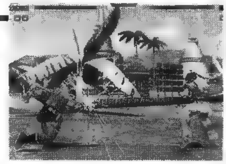
ジャンプ強Ⓚやジャンプ強Ⓟが有効。そのほか、立ち中Ⓟ、しゃがみ強Ⓟ、立ち強Ⓟ、立ち強Ⓚでも迎撃可能。確実性を求めるならインドラ〜橋を使おう。



▲ダランキャッチは、相手がジャンプ攻撃を出すと、まずツブされる。対空迎撃には不向きだ

飛び道具への対処

近距離なら、黄昏ラリアットですり抜けるか、ラリアットで出ぎわをツブす。遠いときは弱・ラリアットで跳ね返すか、ジャンプで跳び越えるのが無難だ。



▲タイミングさえ合えば、真空波動拳をラリアットで完全に相殺することができる

スーパーコンボの使いどころ

◆超絶鬼神ボム

攻撃力が高く、投げ間合いが少しせまくなったブラフマボムと思えばいい。黄昏ラリアットのガード時にスーパーキャンセルで投げられるのが特徴だ。



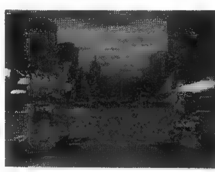
▲ゲージを2レベル消費するが黄昏ラリアットをガードさせての超絶鬼神ボムは狙う価値大

◆インドラ〜橋

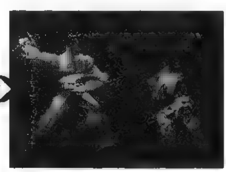
無敵時間が長いので対空迎撃に最適。強・ラリアットからの追撃にも有効だ。浮かせた相手への攻撃は、無難にいくなら強・ダランキャッチ、間合いを離したくなければ空中投げがオススメだが、可能ならしゃがみ強Ⓟ→インドラ〜橋や、垂直ジャンプ強Ⓟ→立ち強Ⓟ→インドラ〜橋（後者は春麗やほくとなどには不可）で再度浮かせよう。

◆黄昏ラリアット

無敵時間が長く、攻撃力も高めなので、地上戦ではバツグンの強さを誇る。ラリアットからの追撃にも有効だ。ヒット時はインドラ〜橋で、ガード時は超絶鬼神ボム（レバーを高速回転させながらⓅボタン連打でOK）でスーパーキャンセルするといい。対空迎撃には不向きだが、空中の相手にヒットしたときはインドラ〜橋で追撃できるぞ。



▲地上戦でいきなり弱・ダランキャッチや立ち中Ⓟなどを空振りして、相手の反撃を誘い……



▲技の硬直が解けると同時に黄昏ラリアットを出して、相手の反撃をツブすことも可能だ

ガードブレイクの利用価値

これといった長所がなく、見た目ほど対空迎撃にも適していないので、無理に使うよりはスーパーコンボのためにゲージを温存するほうが無難。ガードブレイクがヒットしたあとは、跳び込みから強・ラリアット＋αへの連続技を確実にキメたい。空中の相手にヒットしたときは、空中投げか前方ジャンプ強Ⓚ→立ち強Ⓚが有効だ。

負けにつながる闘いかた

投げ技の狙いすぎは相手に警戒されるので、あくまで打撃技をメインに闘うこと。このほか、ダランキャッチを対空技として使ったり、跳び込み主体の相手にラリアットやしゃがみ強Ⓚを連発するのも危険だ。また、ガンジスDDTはしゃがんだ相手を投げられないため、移動や奇襲以外の目的で使うことはオススメできない。

VS 2P Battle ブレア デイム

弱攻撃がヒットすれば、そのまま強力な連続技に持ち込めるのが魅力。ただし、スーパーコンボゲージへの依存度が高いといった欠点もある。

ブレアを使いこなすための三大原則

①間合いを把握して闘え！

立ち中Ⓚ、立ち強Ⓚ、しゃがみ中Ⓚ、しゃがみ強Ⓚのリーチを把握して、それらが活用できる中間距離から地上戦を挑むのが基本だ。そして、相手がスキを見せたら、弱攻撃からの連続技で大ダメージを与えよう。

相手に跳び込むスキを与えないためにも、ときおりしゃがみ中Ⓚ→立ち強Ⓚなどの連係で、相手のジャンプにケンセイすることも忘れずに。



▲立ち強Ⓚはリーチが長くて便利だが、攻撃時のスキが大きいので多用は禁物

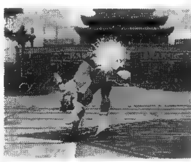
▼しゃがみ強Ⓚは、相手にギリギリ当たるぐらいの間合いから使うのがポイントだ



②シュートキックがらみの連続技をキメろ！

しゃがみ弱Ⓚ→シュートキックの連続技は、ガードされると攻撃のスキ間に反撃されやすい。しゃがみ弱Ⓚが確実にヒットしたときのみ狙おう。密着時なら、とりあえずしゃがみ弱Ⓚ×2を仕掛け、1つ目のヒットを確認したときのみ2つ目をキャンセルするのがセオリーだ。なお、シュートキックの3発目は強以外ならガード後の反撃を受けない。

シュートキックのヒット後は、2発目からスピンサイドシュートにつないだり、3発目（強）で相手を浮かせてしゃがみ中Ⓚ→強・ライトニングニーや、立ち強Ⓟ→スピンサイドシュートをキメて追加ダメージを与えよう。



▲強・シュートキック×3をヒットさせたら一歩前進



▲落ちてくる相手に早めのしゃがみ中Ⓚを仕掛け……



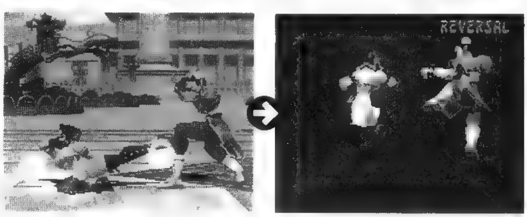
▲強・ライトニングニー。ゲージが大量にタマるぞ

③スライディングアローで相手をゆさぶれ！

スーパーコンボゲージがタマっていれば、スーパーキャンセルを利用した奇襲が可能になる。

まずは、スライディングアローを仕掛ける。これがガードされるか、しゃがんだ相手にヒットしたら、相手が反撃しそうなタイミングでミラージュコンボキックを出そう。ヒット後は、スピンサイドシュートにつなげれば大ダメージを与えられるぞ。

この連係がキマらなくなったら、スライディングアローを相手の目前で止まるように出し（しゃがみ中Ⓚの先端→弱・スライディングアローなどで可能）、ガードを固めた相手にⓀ通常投げをキメる戦法も使ってみよう。



◀スライディングアローはあくまでも見せ技。キマらなかったらすかさずスーパーコンボのコマンドを入力するのだ

状況別戦略

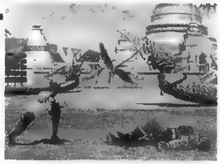
スタート時の行動

しゃがみ中Ⓚやしゃがみ強Ⓚでケンセイするといいが、どちらかと言えば相手が跳び込んできた場合などに備えてガードを固めておくのがベストだろう。


▲相手によっては跳び込んで連続技を狙うのも手。キマればイッキに体力をリードできる

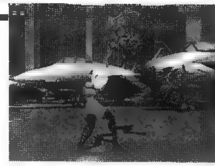
相手をダウンさせたら

めくり気味のジャンプ中Ⓚから、三大原則②で解説した連続技を狙おう。直接しゃがみ弱Ⓚを重ねたり、攻撃すると思わせてⓀ通常投げをキメる手もある。


▲体力をリードしていれば、無理に跳び込む必要はない。地上戦に仕切りなおすだけで十分だ

跳び込みの迎撃には

確実ではないが、真上の相手に対しては早めに出すしゃがみ強Ⓟが有効。遠くから跳び込んできた相手は、強・ライトニングニーで迎撃しよう。


▲しゃがみ強Ⓟでの迎撃がツブされそうなときは、おとなしくガードに徹することも必要

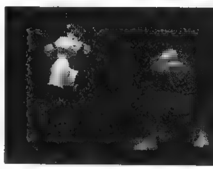
飛び道具への対処

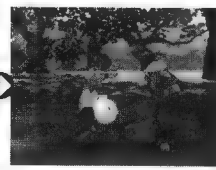
垂直ジャンプやガードでの対処が無難だが、波動拳タイプのものなら発射直後にスライディングアロー（基本的には強で、近距離のみ中）を出せば、飛び道具の下をくぐりつつ反撃できる。これはソニックブームにも可能だが、こちらは相手のガードが間に合うことが多いので、スーパーキャンセルでフォローできるときのみ狙おう。

スーパーコンボの使いどころ

◆ミラージュコンボキック

こちらの起き上がりに地上から攻めてきた相手に使うのが効果的だ。ガードされても反撃を受けることはまずないので、多少はバクチ気味に出しても大丈夫。ほかにも、スライディングアローなどがキマらなかったときのフォローにも有効。スーパーコンボゲージが1レベルでもタマっているなら積極的に使っていきたい。

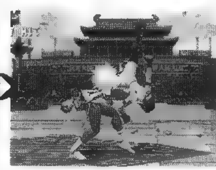

▲スライディングアローをガードされたときに仕掛けて、攻撃後のスキをなくそう


▲ガードされても、技の終了時からガード操作をしておけば、まず反撃を受けることはない

◆スピンサイドシュート

ミラージュコンボキックよりも相手に与えるダメージは大きいが、ガードされたときのスキが非常に大きい。絶対にヒットする状況（連続技など）で出すか、ミラージュコンボキックでフォローできるときのみ使おう。確実にキメたいときは、シュートキックの1～2発目をヒットさせたときにスーパーキャンセルすればOKだ。


▲シュートキックの2回目の入力を終えてから、すかさずスーパーキャンセルすれば……


▲そのままスピンサイドシュートが連続ヒットする。ゲージがあるときはかならず狙おう

ガードブレイクの利用価値

踏み込んで攻撃するワリにはリーチが短く、他キャラのガードブレイクよりも出ぎわをツブされやすい。こちらの連続技を警戒している相手に、ジャンプ攻撃やしゃがみ弱Ⓚから仕掛けるか、遠距離からジャンプしてきた相手が着地するところに狙うといいだろう。ヒットしたら、跳び込みから三大原則②の連続技をキメよう。

負けにつながる闘いかた

スーパーコンボゲージがないときにスライディングアローやシュートキックを乱発するのは、スーパーキャンセルでのフォローができないのでオススメできない。また、こちらの起き上がりに跳び込まれたとき、ライトニングニーで迎撃しようとするのも危険。この技は攻撃判定の出現が遅いので、空振る（ガードされる）ことが多いのだ。

VS 2P Battle

豪鬼

多彩な空中攻撃を持ち、スキのない攻めを展開できるが、技の使いどころをまちがえると一転して大ピンチに。キャラ性能に頼りすぎると危険だ。

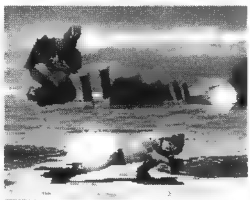
豪鬼を使いこなすための三大原則

①「跳ばせて落とす」を確実に実行せよ！

地上戦では、豪波動拳でケンセイしておき、相手が跳んできたら豪昇龍拳で迎撃することが基本戦法となる。

ただし、豪波動拳は射出後のスキが大きいため、ジャンプ動作の早いキャラには簡単に跳び込まれてしまう。ときには、一瞬だけしゃがむ、弱攻撃を1〜2回空振りする、といったフェイントもまじえておこう。

また、しゃがみ強Ⓚで豪波動拳をくぐれる（反撃できる）キャラも多数いるので、近距離で撃つときはそれなりの布石が必要だ。基本技をキャンセルして発射したり、豪波動拳のかわりに➡＋中Ⓚを出して相手のしゃがみ強Ⓚをツブしておくといいだろう。



◀滅殺豪波動ですら、しゃがみ強Ⓚで簡単に回避される



◀スライディングを持つキャラに豪波動拳は危険だ

②豪鬼固有の技を活用すべし！

豪鬼にはリュウやケンにない固有の技がある。いずれも使いこなせば戦力アップにつながるぞ。それらの使いどころを紹介しよう。

●斬空波動拳……相手の起き上がりに跳び込むときに有効。強で撃ち、ジャンプ⬇＋中Ⓚでキャンセルして近づこう。発射してから着地するまでのスキが大きいので多用するのは危険だ。

●ジャンプ⬇＋中Ⓚ……基本的に斬空波動拳とセットで使う。発射後のスキをキャンセルできるぞ。

●灼熱波動拳……相手の体力をケズるのがメインだが、しゃがみ強Ⓟ→灼熱波動拳の連続技を狙ってもいい。

●阿修羅閃空……こちらの起き上がりにめくりジャンプ攻撃を重ねられたときや、間合いを離したいときに有効。コマンドのボタンがⓀだと移動距離が短いため反撃される。Ⓟを使おう。



▲スカロマニアには阿修羅閃空を使わないように。スカロスライダーで追撃される

③ガードさせるなら豪昇龍拳！

豪鬼には、主力と言える基本技がないため、強力な基本技を持つキャラに接近戦を挑まれるとツライ。

そんなときは、弱・豪昇龍拳を多用してみよう。たとえガードされても、スーパーキャンセルを利用すれば、相手の反撃を滅殺豪昇龍や天魔豪斬空でツブせるぞ。滅殺豪波動は、無敵必殺技やしゃがみ強Ⓚでの反撃に負けることがあるのでオススメできない。



▲近距離で豪昇龍拳を使えば空振ることはまずない。たとえガードされても……



▲反撃してきた相手にスーパーコンボをキメることができる。かなり有効な連係だ

状況別戦略

スタート時の行動

後方ジャンプ→斬空波動拳が安全かつ効果的だが、それだけでは動きを読まれやすいので、斬空波動拳を撃たずにそのまま着地して様子を見ることも必要。



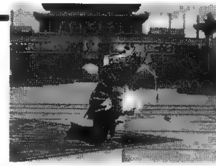
▲斬空波動拳が相手に当たりそうなら、ジャンプ↓＋中Ⓚで近づき、接近戦を挑んでもいい

相手をダウンさせたら

めくりジャンプ中Ⓚ、しゃがみ中Ⓟなどの攻撃を重ねて連係（連続技）へと持ち込むのがセオリーだが、相手の反撃を警戒するなら遠距離から灼熱波動拳を重ねるのが一番安全だ。また、強・斬空波動拳→ジャンプ↓＋中Ⓚの連係なら、斬空波動拳がタテの役割をはたすので、迎撃される可能性を最低限にして攻め込むことができるぞ。

跳び込みの迎撃には

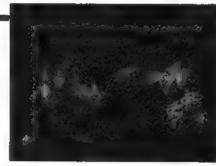
確実なのは引きつけての豪昇龍拳。つねにダメージの大きい強を使おう。豪昇龍拳が届かない遠距離からの跳び込みは、前方ジャンプ強Ⓚで迎撃できる。



▲豪昇龍拳は出ぎわに無敵時間があるため、相手を引きつけて出せばまず負けることはない

飛び道具への対処

とりあえず垂直ジャンプで回避しつつ相手の動向をうかがい、斬空波動拳や天魔空刃脚を使うべきかを決めるといい。もちろん、豪波動拳で相殺しても可。



▲スーパーコンボゲージがあれば滅殺豪波動での打ち消しも有効。近距離戦で効果を発揮する

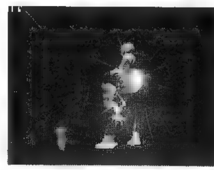
スーパーコンボの使いどころ

◆滅殺豪波動

豪鬼のスーパーコンボはすべて強力だが、なかでも最強と言えるのがコレ。おもな使い道は、豪波動拳への連続技をスーパーキャンセルして追撃すること。灼熱波動拳からでもつなげられるが、早めにキャンセルしないと滅殺豪波動が空振ってしまうぞ。遠距離戦なら豪波動拳で相手を跳ばせて、滅殺豪波動で迎撃するという使いかたも有効。

◆滅殺豪昇龍

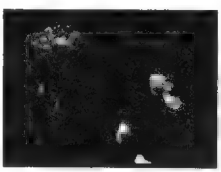
無敵時間が長いので、豪昇龍拳がガードされたときのフォローとして使うといい。スーパーコンボゲージがあれば、滅殺豪波動からの連続技にも利用しよう。



▲滅殺豪波動から追撃するときは早めにコマンド入力。攻撃力の高い1ヒット目が当たるぞ

◆天魔豪斬空

豪昇龍拳や滅殺豪昇龍がガードされたときのフォローに有効。強・豪昇龍拳や竜巻斬空脚からの追撃にも使えるが、相手の位置によっては空振ることもある。



▲豪昇龍拳をガードした直後に反撃してくるような相手には、天魔豪斬空で反撃しよう

◆瞬獄殺

スーパーコンボゲージを3レベル消費するが、スーパーコンボのなかでは最高の攻撃力を誇る。また、ほかの移動投げとちがい、密着状態から出せば、画面暗転後に相手がジャンプしても回避できないという利点がある。ジャンプ攻撃、ジャンプ↓＋中Ⓚ、→＋中Ⓚをガードさせたあとに仕掛けよう。豪昇龍拳か瞬獄殺という2択も有効だ。

ガードブレイクの利用価値

イッキに踏み込んでから攻撃するので出ぎわをツブされにくい。しかし、スーパーコンボの重要性を考えると、多用はできない。



◀ここぞというとき以外は通常投げで代用しよう

負けにつながる闘いかた

接近戦で前方転身や斬空波動拳を使うと、相手に大きなスキをさらしてしまう。つねに中間～遠距離で仕掛けるのがポイントだ。また、こちらの起き上がりにめくりジャンプ攻撃を重ねられた場合は豪昇龍拳や滅殺豪昇龍を出さないように。相手の反対側（相手が跳んできた方向）に攻撃してしまい、空振りに終わることが多いからだ。

特別ゲストをお呼びして

連続技研究委員会



連研である。「ストEX」は連続技にかかわる隠れた要素が多いので、まずは3ページ半を使って、システムのページで説明しきれなかった要素を突っ込んで紹介しよう。後半のキャラ別連続技紹介は、現役プレイヤーであり連続技のエキスパートでもあるTZW氏の監修でお送りする。最高レベルの技術があみ出す連続技の数々をごらんあれ。

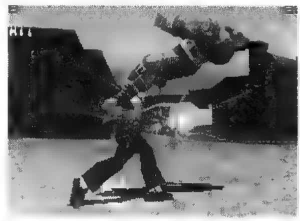
体重について

◆キャラごとの体重差と、それによる影響

それぞれのキャラには、体格にあわせた「体重」が設定されている。

体重は、おおまかにわけて軽量、中量、重量、超重量の4段階あり、キャラが特定の必殺技やスーパーコンボを食らったときの吹き飛びに、その差が出る。つまり、軽いキャラはハデに吹き飛んでいくが、重いキャラはあまり吹き飛ばず、すぐに地面へ落ちるということだ。この差は、空中コンボをキメるうえで多少なりとも影響をおよぼすので、きちんと把握しておきたい。各キャラの体重、および吹き飛ぶ大きさの差は、下を参照のこと。

なお、体重が影響するのはあくまで特定の必殺技やスーパーコンボによる特別な吹き飛びだけで、通常の吹き飛びやのけぞりの強弱には無関係だ。



▲超重量キャラの吹き飛びが小さいゆえに成立する連続技もある（→P.228）

軽量キャラ

該当するキャラ……
春麗、ほくと、D.ダーク、ブルム ブルナ、ブレア



中量キャラ

該当するキャラ……
リュウ、ケン、ガイル、スカロマニア、カイリ、アレン、豪鬼（CPU豪鬼）、ベガ



重量キャラ

該当するキャラ……
C.ジャック、ガルダ



超重量キャラ

該当するキャラ……
ザンギエフ、ダラン



◆体重を無視する技

右表の技は、相手を高く吹き飛ばすが、その軌道が固定で、食らった相手の体重に影響されない。つまり、だれが相手でも同じタイミングで空中コンボを狙えるワケだ（ただし、相手の食らい判定の大きさによる制限はある）。

体重を無視する技一覧

- 空中の相手にガードブレイク（全キャラ共通）
- トリプルブレイク（アレン）
- インドラ〜橋（ダラン）

連続技が成立する時間

◆地上コンボについて

「ストEX」では、攻撃ヒット時に発生するヒット硬直が、攻撃を当てたキャラにのみかかる。ヒット硬直中も相手ののけぞり時間は経過するので、結果として相手にスキができる時間は「のけぞり時間－自分にかかるヒット硬直時間」となる。これより60分の1秒でも早くつぎの攻撃が当たれば、地上コンボが成立するワケだ。技ごとのコンボが成立する時間は、右表を参照。

例外として、スーパーコンボは画面暗転直後の60分の10秒間、相手の動きを止めるため、コンボ成立時間が延長される。それだけスーパーコンボへの連続技が狙いやすい。

なお、のけぞり時間やヒット硬直時間はP.182に掲載している。

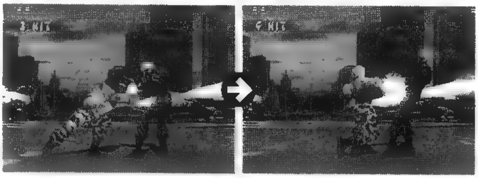
地上コンボ成立時間・基本概念

(相手の)のけぞり時間－(自分の)ヒット硬直時間>つぎの攻撃が当たるまでの時間

技ごとの地上コンボ成立時間

※スーパーコンボへつなげる場合は、以下の数字に10／60秒加算

該当する技(ヒット効果)	コンボ成立時間
弱の地上基本技(弱・のけぞり)	11／60秒
中の地上基本技、ジャンプ基本技、大半の特殊技(中・のけぞり)	17／60秒
強の地上基本技、一部の特殊技、大半の必殺技(強・のけぞり)	28／60秒
のけぞりorよろめき中の相手にガードブレイク、一部の必殺技(ダウン)	7／60秒



◀数値上はつながらない弱の基本技・オープニングギャンビットも、画面暗転直後に相手を60分の10秒間止めるため、地上コンボとして成立する

◆空中コンボについて

相手を宙に吹き飛ばした場合、当てた技に応じた時間内なら、つづけて攻撃をヒットさせられる。これが空中コンボで、形式こそちがうものの、その仕組みは地上コンボと変わらない。

空中コンボを狙える時間は、右表のとおり。しゃがみ強Ⓚから空中コンボを狙うのは事実上不可能で、スーパーコンボの最後の一撃からも、まずムリ。これらの技へはつながず（スーパーコンボなら最後の一撃が出る前に）、べつの技へつなぐのが無難だろう。

例外は右下の表にある技で、ヒットさせてから地面に落ちる（接地する）直前まで、相手の食らい判定を残せる。まさに、空中コンボにうってつけだ。

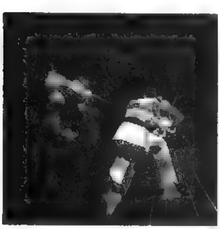
技ごとの空中コンボ成立時間

※スーパーコンボへつなげる場合は、以下の数字に10／60秒加算

該当する技(ヒット効果)	コンボ成立時間
基本技、特殊技、必殺技(吹き飛びor吹き飛びダウン)	27／60秒
しゃがみ強Ⓚ(転倒)	(コンボ不可)
スーパーコンボの最後の1ヒット(きりもみダウン)	7／60秒



▲「転倒」の場合は、相手の食らい判定を60分の8秒残す　▲しかし、自分のヒット硬直時間が終わった直後には……　▲相手の食らい判定が消えてしまうため、コンボは不可能



◀スーパーコンボを最後までヒットさせてからつぎのスーパーコンボへつなぐのはムズかしい

相手の食らい判定を接地まで残せる技

- 空中の相手に対してガードブレイク(全キャラ共通)
- ファイナルパンチ・10段階目(C.ジャック)
- ホームランヒーロー(C.ジャック)
- トリプルブレイク(アレン)
- イントラ～橋(ダラン)
- シュートキック(※最後を強で出す)(ブレア)
- 竜巻斬空脚・4発目(豪鬼)

◆基本技から基本技へつなげる

基本技にキャンセルをかけて基本技を出す手段が連打キャンセル以外にない本作品で、目押しコンボは重要だ。

下の表は、各キャラの目押しコンボをまとめたもの。「重ね～」と書かれた技は、地面に倒れている相手に接近してその技を出しておき、攻撃判定が消える直前に起き上がった相手に当てることを意味する。これを利用したコンボは多数あるが、ここでは実用性のあるものにしぼって紹介しておく。

ちなみに、立ち→立ち、しゃがみ→しゃがみと目押しで基本技をつないだ場合にかぎり、先に出したほうの基本技のフォロースルーが、60分の１秒だけ短縮される。おぼえておこう。



◀強の基本技からはじまる目押しコンボは「食らい判定の横幅が広いキャラ限定」が多いので注意

キャラ別目押しコンボ表

キャラ名	コンボ
リュウ&カイリ&豪鬼	しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ弱Ⓚ
	しゃがみ中Ⓟ→立ち弱Ⓚ →しゃがみ弱Ⓚ →しゃがみ中Ⓟ →しゃがみ中Ⓚ →しゃがみ強Ⓚ
	立ち強Ⓚ→しゃがみ中Ⓚ
	重ねしゃがみ中Ⓚ→しゃがみ強Ⓚ
ケン&アレン	しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ弱Ⓚ
	しゃがみ中Ⓟ→立ち弱Ⓚ →しゃがみ弱Ⓚ →しゃがみ中Ⓟ →しゃがみ中Ⓚ →しゃがみ強Ⓚ
	重ねしゃがみ中Ⓚ→しゃがみ強Ⓚ
春麗	しゃがみ中Ⓟ→立ち弱Ⓚ →しゃがみ弱Ⓚ →しゃがみ中Ⓚ
	しゃがみ中Ⓚ→しゃがみ弱Ⓚ →しゃがみ中Ⓚ
	立ち強Ⓟ→しゃがみ中Ⓚ →立ち強Ⓚ
	重ねしゃがみ中Ⓚ→しゃがみ強Ⓚ
ガイル	しゃがみ中Ⓟ→立ち弱Ⓚ →しゃがみ弱Ⓚ →しゃがみ中Ⓟ
サンギエフ	しゃがみ中Ⓟ→しゃがみ弱Ⓟ →立ち弱Ⓚ →しゃがみ弱Ⓚ →立ち中Ⓚ →しゃがみ中Ⓚ
	立ち強Ⓟ→立ち弱Ⓚ →しゃがみ弱Ⓚ
	しゃがみ強Ⓟ→しゃがみ中Ⓟ →しゃがみ中Ⓚ
	立ち強Ⓚ→しゃがみ中Ⓟ →しゃがみ中Ⓚ
ほくと	しゃがみ中Ⓟ→しゃがみ弱Ⓚ →しゃがみ中Ⓟ
	しゃがみ中Ⓚ→しゃがみ弱Ⓚ
	重ね立ち強Ⓟ→➡＋強Ⓚ →しゃがみ強Ⓚ
	重ね➡＋強Ⓟ→しゃがみ強Ⓚ
D.ダーク	しゃがみ中Ⓟ→しゃがみ弱Ⓚ →立ち中Ⓟ →しゃがみ中Ⓟ →しゃがみ中Ⓚ
	しゃがみ中Ⓚ→しゃがみ中Ⓚ
スカロマニア	しゃがみ中Ⓟ→しゃがみ弱Ⓟ →しゃがみ弱Ⓚ →しゃがみ中Ⓟ →しゃがみ中Ⓚ
	立ち強Ⓟ→しゃがみ弱Ⓚ
ブルム ブルナ	しゃがみ中Ⓟ→しゃがみ弱Ⓚ →しゃがみ中Ⓟ →しゃがみ中Ⓚ
	立ち強Ⓚ→しゃがみ中Ⓚ
C.ジャック	しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ弱Ⓚ
	しゃがみ中Ⓟ→しゃがみ弱Ⓟ →立ち弱Ⓚ →しゃがみ弱Ⓚ →立ち中Ⓟ →しゃがみ中Ⓟ →しゃがみ中Ⓚ
ブレア	しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ弱Ⓚ
	しゃがみ中Ⓟ→しゃがみ弱Ⓚ →しゃがみ中Ⓚ
	立ち強Ⓚ→しゃがみ中Ⓚ
	重ねしゃがみ中Ⓟ→しゃがみ強Ⓚ
ダラン	しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ弱Ⓚ
	しゃがみ中Ⓟ→しゃがみ弱Ⓟ →立ち弱Ⓚ →しゃがみ弱Ⓚ →しゃがみ中Ⓟ →しゃがみ中Ⓚ
	しゃがみ強Ⓟ→しゃがみ弱Ⓚ
	重ねしゃがみ中Ⓟ→しゃがみ強Ⓟ →しゃがみ強Ⓚ
	重ねしゃがみ強Ⓟ→しゃがみ強Ⓚ

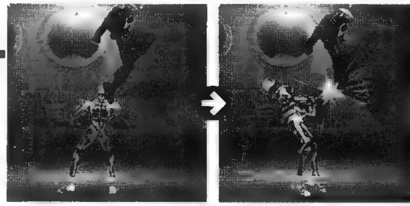
◆めくりについての補足

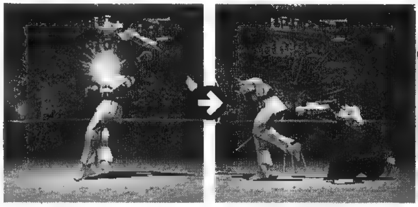
「ストEX」は3D対戦格闘ゲームでありながら、相手を跳び越えつつ攻撃を出すことでガード方向を左右逆にさせるという、2D対戦格闘ゲームでおなじみのテクニック（一般的に「めくり」と呼ばれる)が可能だ。ただし、本作品はめくりの判定がキビしく、相手を完全に跳び越すくらいの間合いから跳ばないとめくりが成立しない。さらにジャンプ弱Ⓚでめくりを狙う場合は、かなり早めに技を出しておかないと失敗しやすいので注意しよう。

各キャラのめくりを狙えるジャンプ攻撃は、P.165を参照のこと。

弱Ⓚでめくるコツ

ジャンプ弱Ⓚでめくる場合はかなり早めに技を出そう。すると、相手が通常より早く振り向きはじめる。振り向き途中は食らい判定の横幅が広がるのでめくりやすいのだ





背中向きはダメ

めくりが中途半端だと、着地したときに、相手がこちらに背中を向けていることがある。背中向きの相手には通常より連続技が入りにくいので、なるべく避けたいところだ

キャラ別連続技

連続技の表内で「(技名)(nヒット目)→スーパーコンボ」と表記されている部分は、nヒット目が当たった瞬間につぎの技を出すことを示す。

リュウ

しゃがみ中Ⓚ→波動拳→真空波動拳は実用性がとても高いうえ、さらに真空竜巻旋風脚までつなげることができる。Bは「ZERO2」でも狙えた連続技。めくりジャンプ中Ⓚをジャンプ強Ⓚに変えてもいい。Cは、竜巻旋風脚のあと着地と同時に真空波動拳を出せば、ちゃんと連続ヒットする。

A	ジャンプ強Ⓚ→しゃがみ中Ⓚ→波動拳→真空波動拳→真空竜巻旋風脚
B	めくりジャンプ中Ⓚ→立ち強Ⓚ→しゃがみ中Ⓚ→真空波動拳
C	ジャンプ中Ⓟ(2HIT)→しゃがみ強Ⓟ→竜巻旋風脚(強→強)→真空波動拳→真空竜巻旋風脚
D	ジャンプ中Ⓚ→しゃがみ弱Ⓚ×2 めくりジャンプ中Ⓚ→立ち弱Ⓟ→しゃがみ弱Ⓟ →弱・昇龍拳→空中真空竜巻旋風脚

E

26HIT

対ザンギエフにて最大ヒット確認

竜巻旋風脚（強→強）のあとに空中真空竜巻～を出せば、相手が遠くへ吹き飛ぶ前に着地する（＝真空波動拳を出せる）ことを利用する。真空竜巻～のヒット中に相手との位置が入れ替わるので、コマンド入力方向に注意。



▲やや高めの打点でめくり中Ⓚを当てる
▲しゃがみ中Ⓟ→中Ⓚは目押しでつなぐ
▲遅めに当てて、空中真空竜巻旋風脚へ
▲すると、動作途中に地上判定となる
▲8ヒットした瞬間に真空波動拳を出す
▲最後に真空竜巻旋風脚で26HITの完成

ケン

リュウと同じく、波動拳→スーパーコンボが実用的。Aは、波動拳がヒットした瞬間に昇龍裂破を出せば、攻撃値の高い部分を当てることができる。Cは、必殺技キャンセル不能の基本技にスーパーキャンセルをかけているので、波動拳や昇龍拳が暴発することがない。Dは、ヒット数優先コンボだ。

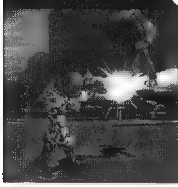
- **A** ジャンプ強Ⓟ→しゃがみ強Ⓟ→波動拳→昇龍裂破(2~4HIT)→神龍拳
- **B** めくりジャンプ中Ⓚ→しゃがみ弱Ⓚ×2→神龍拳
- **C** ジャンプ強Ⓚ→立ち強Ⓚ→昇龍裂破
- **D** ジャンプ強Ⓟ→しゃがみ中Ⓟ→しゃがみ中Ⓚ→竜巻旋風脚(強→強→中)→昇龍裂破(2~4HIT)→神龍拳

E 18HIT以上

ヒット数は神龍拳しだい

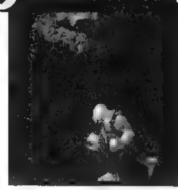
昇龍拳のフルコースという、見た目に美しいコンボ(ただし、ダメージは少なめ)。強・昇龍拳の2ヒット目にキャンセルをかけるのがムズかしい。相手が吹き飛ぶため、昇龍裂破は先端の1発だけヒットする。

めくりジャンプ強Ⓟ → 立ち中Ⓟ → 強・昇龍拳(2HIT目) → 昇龍裂破(1HIT目) → 神龍拳


▲相手を跳び越えつつ強Ⓟを当てて、着地したら


▲中Ⓟを出し、キャンセルをかけて強・昇龍拳


▲すかさず昇龍裂破を高速入力し、2ヒット目に


▲スーパーキャンセルをかける。タイミング命だ


▲神龍拳は昇龍裂破の1回目の着地時に出すこと

春麗

千裂脚→気功掌は、千裂脚の10ヒット目にキャンセルをかけるのが理想。Bは、立ち強Ⓟを使うとヒット数が減るうえ、つながる相手も限定される。Cはスピニングバードキックのあとの硬直時間が短いことを利用しているが、鷹爪脚へつなぐのはかなりシビアだ。気功掌は着地と同時に出すこと。

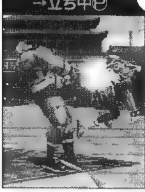
- **A** 弱・飛燕脚→しゃがみ中Ⓚ→中・百裂脚(2HIT目)→千裂脚→気功掌
- **B** ジャンプ強Ⓟ→(しゃがみ中Ⓟ / 立ち強Ⓟ)→しゃがみ中Ⓚ→千裂脚→気功掌
- **C** 強・スピニングバードキック→(立ち強Ⓚ / 鷹爪脚or前方ジャンプ直後の強Ⓟ / 気功掌→千裂脚→気功掌)
- **D** (空中の相手に)立ち弱Ⓟ→鷹爪脚×3

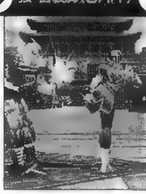
E 37HIT

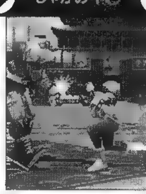
対ザンギエフにて確認

春麗の最多コンボ。ただし連射装置は必須だろう。最初の強・百裂脚を6ヒットで止めるコツは、蹴りが当たる瞬間に連打をやめることだ。最後の千裂脚は、タイミングが合えば相手が浮かずに当たり、37ヒットが成立する。

めくりジャンプ強Ⓟ→立ち中Ⓟ → 強・百裂脚(6HIT) → しゃがみ中Ⓟ → 強・百裂脚(4HIT目) → 千裂脚(10HIT目)→気功掌 → 千裂脚


▲強Ⓟをめくりで当て、着地後に中Ⓟへ


▲強・百裂脚を6ヒットで止める(重要)


▲すると、しゃがみ中Ⓟがつながるので


▲再び百裂脚。この4発目をキャンセル


▲千裂脚の10発目→気功掌とつなげて


▲すばやく千裂脚へ。浮いた場合は36HIT

ガイル

Bのサマーソルトキック→ダブルサマー〜は「↙タメ↗+Ⓚ+↙↗+Ⓚ」と入力しよう。CとDは、オープニングギャンビットのタメ時間の短さを利用している。Eは←+中Ⓚを食らってのけぞった相手の背中に、事前に撃っておいたソニックブームが当たるのがポイントだ。強・ソニックブーム→ダブルサマー〜の入力は「↙タメ→+強Ⓟ+↙↗+Ⓚ」だが、意外とシビア。

A ジャンプ強Ⓚ→（しゃがみ弱Ⓟ×2 / しゃがみ中Ⓟ）→ソニックブーム→各種スーパーコンボ

B ジャンプ強Ⓟ→しゃがみ中Ⓟ→しゃがみ弱Ⓚ→サマーソルトキック→ダブルサマーソルトキック

C ジャンプ中Ⓚ→立ち弱Ⓚ→弱・ソニックブーム→しゃがみ中Ⓚ→オープニングギャンビット（5~6HIT目）→ダブルサマーソルトキック

D ジャンプ強Ⓟ→（しゃがみ中Ⓟ / 立ち弱Ⓟ→（しゃがみ弱Ⓟ→））→弱・ソニックブーム→←+強Ⓚ→オープニングギャンビット（5~6HIT目）→ダブルサマーソルトキック

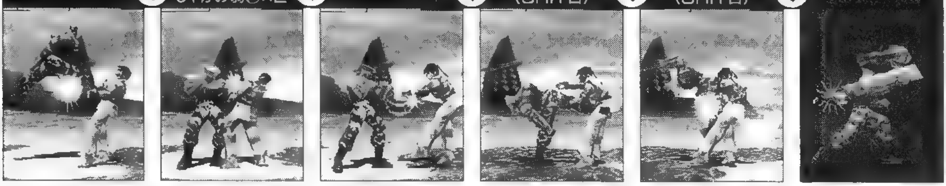
E （相手を転ばせた直後に）弱・ソニックブーム→←+中Ⓚ→（弱・ソニックブーム、ヒット）→しゃがみ弱Ⓚ→強・ソニックブーム→ダブルサマーソルトキック（3HIT目）→オープニングギャンビット（4HIT目）→ダブルサマーソルトキック

F 19HIT

対ガイル、リュウ、ケンにて確認

ガイルの最多コンボ。弱Ⓟを立ち→しゃがみと出す点に注意。ダブルサマー〜は「↙タメ↘↙↗+Ⓚ」と入力して、すばやく←タメをはじめるのがポイント。これでダブルサマー〜→オープニングギャンビットが可能となる。

めくりジャンプ中Ⓚ → 立ち弱Ⓟ→しゃがみ弱Ⓟ×2 → 強・ソニックブーム → オープニングギャンビット（6HIT目） → ダブルサマーソルトキック（3HIT目） → オープニングギャンビット



▲ジャンプ中にレバーは←へ入れておく
▲立ちからしゃがみへテンポよくつなぎ
▲強Ⓟでソニックブームを出す（重要）
▲ここが当たった瞬間にダブルサマー〜
▲3ヒットしたと同時に→←→+Ⓟだ
▲これのヒット数は、相手により変わる

ザンギエフ

しゃがみ中Ⓟ→しゃがみ中Ⓚ→スーパーストンピングが全キャラに有効。また、相手との距離が近いなら、スーパーストンピング（中断）の直後にスクリュー〜で投げることもできる。

A （ジャンプ強Ⓚ / めくりジャンプ↓+強Ⓟ）→しゃがみ中Ⓚ→ダブルラリアット

B めくりジャンプ↓+強Ⓟ→（しゃがみ中Ⓟ→しゃがみ中Ⓚ / 立ち強Ⓚ→しゃがみ中Ⓚ / 立ち強Ⓟ→しゃがみ弱Ⓚ）→スーパーストンピング

C （ジャンプ強Ⓚ / めくりジャンプ↓+強Ⓟ）→（立ち強Ⓚ / しゃがみ中Ⓟ→しゃがみ弱Ⓚ）→スーパーストンピング（中断）→スクリューパイルドライバーor ファイナルアトミックバスターへ連係

D 4HIT+投げ

スーパーキャンセルをかけて投げ技へ連係

スーパーストンピングをガードされた場合、5ヒット目が出る直前に相手の硬直がとける（＝スーパーキャンセルをかけてファイナル〜を出せる）ことを利用。4ヒット目だけガードさせた直後につかむため、回避されにくい。

ジャンプ強Ⓟ → しゃがみ弱Ⓟ×2 → ダブルラリアット → スーパーストンピング（相手の起き上がりに重ねてガードさせる） → ファイナルアトミックバスターへ連係



▲やや高めの打点でジャンプ強Ⓟを当てること
▲弱Ⓟ×2→ラリアット（レバーは→）と入力
▲相手が地面に倒れた瞬間に↓↘→↓↘→+Ⓚで
▲起き上がった相手に4ヒット目をガードさせて
▲5ヒット目が出る直前にファイナル〜でつかむ

ほくと

Aは、気錬射以降の技のつなぎがシビアなので、撃鳳技→気錬射をはぶいたほうが無難だ。Cは、必殺技キャンセル不可の立ち強Ⓚを使うことで、別の技の暴発を防いでいるのがポイント。Dは、しゃがみ強Ⓚで転ばせたあと、相手が起き上がりはじめる直前に立ち強Ⓟを出して、重ねるといい。

A ジャンプ強Ⓟ／めくりジャンプ中Ⓚ→しゃがみ中Ⓟ→弱・肘激崩→掌撃破→気錬射→撃鳳技(1ヒット)→気錬射

B 護流攻(打撃)／振空撃or振脚撃→気錬射

C ジャンプ強Ⓚ→立ち強Ⓚ→撃鳳技→気錬射

D 重ね立ち強Ⓟ→➡+強Ⓚ→撃鳳技or気錬射

E 18HIT

対ザンギエフにて確認

肘激崩のあと、掌撃破を出さなければ相手は宙に吹き飛ばないので、撃鳳技→気錬射がクリーン・ヒットする。最後の撃鳳技は、すばやい入力が必要なうえ、気錬射の時点で相手が宙に浮いてしまうため、あまり当たらない。

めくりジャンプ中Ⓚ



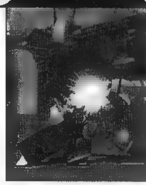
▲相手を跳び越えつつ、中Ⓚを当てる

➔ しゃがみ中Ⓟ×2



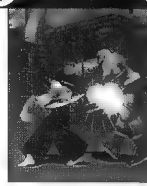
▲この中Ⓟ×2は目押しでつなげること

➔ 弱・肘激崩



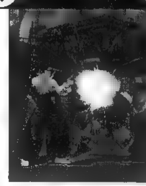
▲出すのが遅いと届かない可能性がある

➔ 撃鳳技(5HIT目)



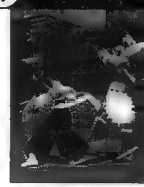
▲4ヒット目以降は一瞬で当たるので

➔ 気錬射



▲気錬射の入力が遅れないように注意

➔ 撃鳳技(3HIT)



▲これはせいぜい3発しか当たらない

ドクトリンダーク

DARKワイヤーをからめた連続技が多彩だ。Bは威力重視だが相手を宙に浮かせたらダメで、Cは威力こそ低いが宙に浮いた相手にも有効。Dは、EX―プロシブの特性を利用する（後述）。D―①は中Ⓟにキャンセルをかけて DARKワイヤーを出すこと。D―②は対豪鬼で冥土行きが可能。

A DARKワイヤー→DARKホールド→
- 立ち弱Ⓟ×2→ジャンプ強Ⓚor立ち強Ⓚ
- ➡+中Ⓚ→立ち弱Ⓟ→立ち強Ⓚ→KILLトランプ
- ジャンプ強Ⓟ→Cへ

B 立ちorしゃがみ強Ⓟ→DARKシャックル(5HIT目)→KILLトランプ(3HIT目)→DARKシャックル

C 立ち強Ⓚ→KILLトランプ(3HIT目)→DARKシャックル(5HIT目)→KILLトランプ

D (相手のそばに強・EX―プロシブを置き)めくりジャンプ強Ⓟ→
- しゃがみ中Ⓟ→(強・EX―プロシブ、ヒット)→DARKワイヤー→Aへ……①
- しゃがみ強Ⓟ→(強・EX―プロシブ、ヒット)→Bへ……②

E 13HIT

対ザンギエフにて確認

EX―プロシブを相手のそばに置いてから背後へ回り込み、攻撃をヒットさせると、爆弾を食らった相手がこちらへ向かってのけぞる。この“特性”を利用する。KILLブレード→KILLトランプのつなぎがシビアだ。

相手のそばに強・EX-プロシブを置き、めくりジャンプ強Ⓟ



▲相手のそばに爆弾を置いてめくり強Ⓟ

➔ 立ち中Ⓟ



▲のけぞった相手が爆弾を食らうと……

➔ 強・EX―プロシブ、ヒット



▲こちらへ向かってのけぞってくるので

➔ しゃがみ弱Ⓚ×2



▲弱Ⓚ×2のあと、レバーを回すように

➔ 強・KILLブレード(2HIT目)



▲⬅⬇⬋+強Ⓟ+⬅⬇⬋+Ⓟと高速入力

➔ KILLトランプ



▲威力よりも見た目を重視した連続技だ

スカロマニア

必殺技→スーパーコンボとつないでも、あまりヒットしないのが悲しい。唯一、Cの連続技が十分なダメージを期待できるので、ガードブレイクを当てたあとなどに狙っていこう。Dは、画面端の相手をしゃがみ強Ⓚで転ばせたあと、すかさず弱・スカロクラッシャーを出せば狙える連続技だ。

A ジャンプ強Ⓟ／めくりジャンプ強Ⓚ →しゃがみ強Ⓟ→スカロクラッシャー／スカロヘッド／弱・スカロダイブ

B めくりジャンプ強Ⓚ→しゃがみ中Ⓟ→立ち中Ⓟ／しゃがみ弱Ⓟ×2 →強・スカロヘッド→スーパースカロクラッシャー

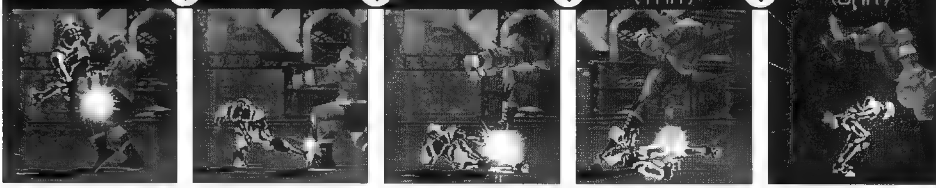
C ジャンプ強Ⓟ→立ち強Ⓟ／しゃがみ中Ⓟ→しゃがみ中Ⓚ →スーパースカロスライダー→スーパースカロクラッシャー

D 重ね弱・スカロクラッシャー→スーパースカロスライダー→スーパースカロクラッシャー

E 8HIT

対ザンギエフにて確認

スカロスライダーは攻撃の出るのが早く、必殺技キャンセル可能なすべての基本技からつなげられる。スーパースカロクラッシャーは、スーパースカロスライダーのあと相手の落下途中を狙って出そう。最大で3ヒットする。



▲少し高めに当てる。めくりジャンプ強Ⓚでも可

▲立ち強Ⓟ→しゃがみ弱Ⓚを目押しでつなげて

▲スカロスライダー。弱で出してもつながるぞ

▲相手が宙に浮いているので1発しか当たらない

▲やや遅めに出して、落下途中の相手に当てる

プルム プルナ

Bのしゃがみ中Ⓚ→レスアル★カーナは、「⬇＋中Ⓚ（押しっぱなし）＋⬉➡⬇⬉＋Ⓚ」と高速入力しないと成立しない。Cは、相手にめり込むように弱・ドリル♤プルスをヒットさせれば可能。Dは、空中プラエク♥ラームの当たりかたによって、そのあとの攻撃の入力方向やヒット数が変わる。

A ジャンプ強Ⓟ／空中ドリル♤プルス →しゃがみ中Ⓚ→プリム◇キック（2HIT）→空中プラエク♥ラーム（6HIT）

B ジャンプ強Ⓚ→立ち強Ⓚ／立ち強Ⓚ→しゃがみ中Ⓚ →レスアル★カーナ→空中プラエク♥ラーム

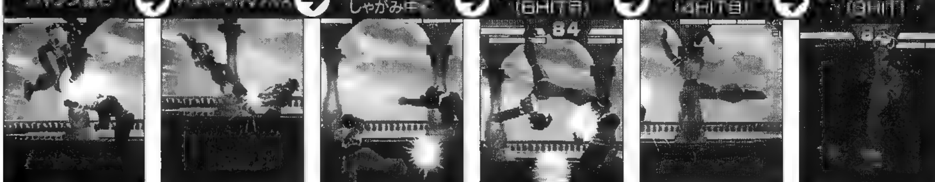
C 弱・ドリル♤プルス→立ち中Ⓟ→プリム◇キック／立ち強Ⓟ→レスアル★カーナ→空中プラエク♥ラーム／しゃがみ中Ⓟ→プラエク♥ラーム

D ジャンプ強Ⓟ→弱・空中ドリル♤プルス→空中プラエク♥ラーム→レスアル★カーナ→空中プラエク♥ラーム

E 17HIT

対クラッカージャックにて確認

ジャンプ強Ⓟ→中・空中ドリル♤プルスを当てる打点が重要。打点が高いと地上攻撃へつながらず、低いとしゃがみ中Ⓚ→レスアル★カーナが届かないのだ。最後のレスアル★カーナは、入力方向が左右逆になるので注意。



▲遠くからジャンプして高い打点で強Ⓟ

▲キャンセルをかけて中で出す。高難度

▲中Ⓚを出したらすぐに⬇⬉➡⬇⬉＋Ⓚ

▲ギリギリでつながる。入力速度が命だ

▲レスアル～が6ヒットした瞬間に出す

▲プラエク～が4ヒットした瞬間に出す

クラッカージャック

ホームランヒーローをからめた連続技が、豊富かつ非常に強力。BとDは冥土行き連続技だ。Cの軽量キャラ限定連続技は、ファイナル～の段階を落とせば、ほかのキャラにも狙える。なお、Dは連続技の途中でスーパーコンボゲージが1つたまるので、ゲージを4回使った連続技にしておいた。

A ジャンプ強Ⓚ→{しゃがみ弱Ⓟ×2 / しゃがみ中Ⓟ→しゃがみ中Ⓚ}→ダッシュストレート→クレイジージャック

B ジャンプ強Ⓟ→しゃがみ強Ⓟ→ファイナルパンチ(2～4段階)→クレイジージャック(4HIT目)→ホームランヒーロー→しゃがみ強Ⓟ→クレイジージャック(アッパー版)

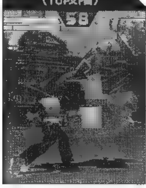
C ホームランヒーロー→{立ち弱Ⓟ×2→ジャンプ強Ⓚ / 立ち中Ⓚ→中・サッカーボールキック / しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ強Ⓟ→ホームランヒーロー→ファイナルパンチ(10段階)} ※軽量キャラ限定

D ジャンプ攻撃→{しゃがみ強Ⓟ→ダッシュアッパー→[ホームランヒーロー→しゃがみ強Ⓟ→ダッシュアッパー]×4 / 立ち中Ⓟ→中・バッティングヒーロー→[ホームランヒーロー→立ち中Ⓚ→強・バッティングヒーロー]×4} ※超重量キャラ限定

E 12HIT
対ザンギエフにて確認

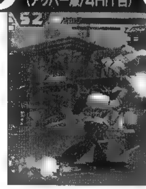
ファイナル～（10段階）→ダッシュストレートは、吹き飛びの小さい超重量キャラにのみ成立する。ホームランヒーロー後の攻撃手段はいろいろあるが、ここでは冥土行きが狙えて、なおかつ意外性のある組み合わせを紹介。

ファイナルパンチ(10段階) → 弱・ダッシュストレート → ホームランヒーロー → クレイジージャック(アッパー版/4HIT目) → ホームランヒーロー → 立ち弱Ⓟ×2→ジャンプ中Ⓟ(2HIT)


▲やや離れた位置から10段階目を当てる


▲あまり吹き飛ばないので、この技から


▲ホームランヒーローまで届いてしまう


▲引きつけてクレイジージャックを当て


▲再度ホームランヒーローで浮かせる


▲引きつけて弱Ⓟ×2からジャンプ中Ⓟ

カイリ

Aは、豺狼兇手の7ヒット目（最後の1発）の攻撃判定が出る直前に、神鬼発動を出すのがコツ。かなり実戦向きの連続技なので、確実にキメられるようにしたい。Cは、魍魎渦旋の3発目がヒットした瞬間に神鬼発動を出すこと。Dの中・魔龍裂光→豺狼兇手は、正確ですばやい入力が要求される。

A ジャンプ強Ⓟ→{しゃがみ中Ⓚ / しゃがみ強Ⓟ}→神気発動→豺狼兇手(6HIT目)→神鬼発動

B ジャンプ強Ⓟ→{➡+中Ⓚ / ジャンプ強Ⓟ}→神鬼発動

C めくりジャンプ中Ⓚ→しゃがみ中Ⓟ→しゃがみ中Ⓚ→魍魎渦旋(強×3)→神鬼発動

D ジャンプ強Ⓟ→立ち中Ⓟ→中・魔龍裂光→豺狼兇手(5HIT目)→神鬼発動

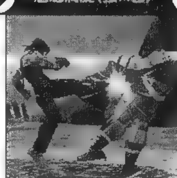
E 16HIT
対ザンギエフにて確認

魍魎渦旋の2～3発目は遅めに出すこと。理由は2つ。まず、立ち強Ⓚ→しゃがみ中Ⓚで離れた間合いを、少しでも詰めるため。もう1つは、3発目のあとにすぐ着地する（＝すばやく豺狼兇手を当てる）ためだ。

ジャンプ強Ⓚ → 立ち強Ⓚ→しゃがみ中Ⓚ → 魍魎渦旋(強×3) → 豺狼兇手(5HIT) → 神鬼発動(5HIT)


▲低めの打点でジャンプ強Ⓚを当て、立ち強Ⓚへ


▲目押しで中Ⓚにつなぎ⬇⬋⬅+Ⓚでキャンセル


▲ゆっくり3発当てて、着地と同時に豺狼兇手


▲途中の攻撃が1発空振るのでヒット数は1減る


▲最後の攻撃が出る寸前まで待って、神鬼発動！

アレン

トリプルブレイクの前後の攻撃を何にするかが、重要なポイントとなる。Aの最後のファイヤーフォースは、トリプルブレイクのあと行動可能になる直前に出すといい。Bはジャスティスフィスト、Cはソウルフォースを中心に構成したもので、Dは最多ヒットが狙えるものだ（相手の体格にもよる）。

A ジャンプ強Ⓟ→しゃがみ中Ⓚ→ソウルフォース→ファイヤーフォース→トリプルブレイク
- →ファイヤーフォース
- →⬇+中Ⓚ
- →(前進して)立ち弱Ⓚ→強・ジャスティスフィスト

B ジャンプ強Ⓚ→立ち中Ⓚ→[強・ジャスティスフィスト→トリプルブレイク]×2→強・ジャスティスフィスト→ファイヤーフォース

C ジャンプ強Ⓚ→立ち中Ⓟ→ソウルフォース→トリプルブレイク→強・ソウルフォース→ファイヤーフォース→トリプルブレイク→強・ソウルフォース

D めくりジャンプ中Ⓚ→しゃがみ弱Ⓚ×2→強・ライジングドラゴン(1HIT目)→トリプルブレイク→強・ソウルフォース→ファイヤーフォース→トリプルブレイク→(前進して)立ち中Ⓟ→強・ライジングドラゴン

E 18HIT

対豪鬼にて冥土行き確認

ダメージを重視した組み合わせで、たとえザンギエフが相手でも、体力を9割以上うばえる。ただし、ジャンプ攻撃後に相手と密接していないと、最初の強・ジャスティスフィストで与えるダメージが激減するので注意。

ジャンプ強Ⓟ



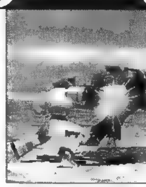
▲高めに当てること。めくり中Ⓚでも可

→ しゃがみ中Ⓟ→しゃがみ中Ⓚ



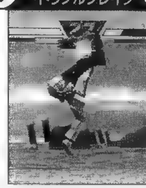
▲しゃがみ中Ⓚにキャンセルをかけて

→ 強・ジャスティスフィスト



▲この技へ。ここでのダメージが重要だ

→ ファイヤーフォース→トリプルブレイク



▲すかさずファイヤー～→トリプル～へ

→ 強・ジャスティスフィスト



▲落ちてくるところに再度この技を当て

→ ファイヤーフォース



▲最後にファイヤーフォースで冥土行き

ダラン

インドラ～橋のあとは、打撃技だけでなく投げ技（空中投げ、ダランキャッチ）をキメることもできる。Bは、最初と最後をジャンプ中Ⓚでかざってみた。Cのインドラ～橋後の弱・ラリアットは、無難にいくならしゃがみ強Ⓟに変えるといい。Dは、対ザンギエフと対ダランで冥土行きが成立する。

A ジャンプ強Ⓚ
- →立ち中Ⓟ→強・ラリアット(2HIT目)→インドラ～橋
- →しゃがみ中Ⓚ→弱・ラリアット→黄昏ラリアット

B めくりジャンプ中Ⓚ→しゃがみ強Ⓟ→しゃがみ弱Ⓚ→黄昏ラリアット→インドラ～橋→しゃがみ中Ⓟ
- →前方ジャンプ中Ⓚ
- →立ち弱Ⓟ→前方ジャンプ中Ⓚ

C ジャンプ強Ⓟ→しゃがみ中Ⓟ→しゃがみ中Ⓚ→弱・ラリアット→黄昏ラリアット→インドラ～橋→(後退後)弱・ラリアット→インドラ～橋→空中投げ

D ジャンプ強Ⓚ→立ち強Ⓚ→インドラ～橋→[しゃがみ中Ⓟ→立ち強Ⓚ→インドラ～橋]×2→ダランキャッチ

E 12HIT+投げ

対ザンギエフにて冥土行き確認

軽量キャラ以外に有効。インドラ～橋のあとレバーを⬇へ入れ、ダランがしゃがむのが見えたらすぐ（2回目は少し待ってから）垂直ジャンプすると、ちょうど着地直前に強Ⓟを当てられる。これでタイミングをはかろう。

ジャンプ強Ⓚ→しゃがみ中Ⓟ→しゃがみ中Ⓚ



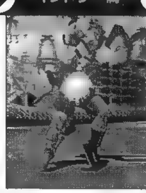
▲しゃがみ中Ⓟ→中Ⓚは目押しでつなぐ

→ 強・ラリアット(2HIT目)



▲この技で相手を浮かせてインドラ～橋

→ インドラ～橋



▲ヒット後は、少し待って垂直ジャンプ

→ [垂直ジャンプ強Ⓟ→立ち強Ⓟ→インドラ～橋]×2



▲強Ⓟを低空で当て、すぐに立ち強Ⓟへ



▲再度インドラ～橋。これを2回行ない

→ ダランキャッチ



▲最後にダランキャッチで冥土行き決定

ブレア

強・シュートキックで浮かせた相手への追加攻撃は、軽量&中量キャラには前進後、重量キャラにはその場から狙うといい（なお、超重量キャラにはスーパーコンボでのみ追加攻撃可能）。しゃがんでいる相手にスライディングアローを当てると、相手を倒さないのでCのような連続技が可能になる。

A ジャンプ強Ⓟ→立ち弱Ⓟ→強・シュートキック(5HIT)
→立ち強Ⓚ
→強・シュートアッパー

B ジャンプ強Ⓟ→しゃがみ中Ⓟ→しゃがみ中Ⓚ→強・スライディングアロー

C (しゃがんでいる相手に)ジャンプ強Ⓚ→立ち強Ⓚ→しゃがみ中Ⓚ→強・スライディングアロー
→スピンサイドシュート→ミラージュコンボキック→スピンサイドシュート

D めくりジャンプ強Ⓟ→立ち中Ⓚ
→強・シュートキック(5HIT)→しゃがみ中Ⓚ→ライトニングニー
→シュートキック(4HIT目)
→ミラージュコンボキック→スピンサイドシュート→ミラージュコンボキック
→スピンサイドシュート→ミラージュコンボキック→スピンサイドシュート

E 21HIT

対クラッカージャックにて確認

威力よりもヒット数を重視。技をつなぐリズムが変則的で、見た目以上にムズかしい連続技だ。相手を宙に浮かせるためミラージュコンボキックは数発しか当たらず、最後のスピンサイドシュートも関節技へ移行できない。



▲高めに強Ⓟを当てて地上攻撃へつなぐ　▲相手を浮かせ、一瞬前進したあと攻撃　▲シュートアッパーは1発だけ当たる　▲少し待ってから出せば多くヒットする　▲ブレアが地面に倒れたと同時に出そう　▲2ヒットしたら、すぐにこの技を出す

豪鬼

Aは、天魔豪斬空か滅殺豪波動のどちらを使うかで、技を出すタイミングが変わる。Cは、CPU豪鬼が使う連続技をアレンジしたもので、対リュウ、対ほくとなどにキメられる。Dは対ザンギエフに狙える究極連続技。最初のジャンプ強Ⓟは、ザンギエフの真上からかぶせるように当てること。

A ジャンプ強Ⓟ→しゃがみ強Ⓟ→強・灼熱波動拳→滅殺豪波動→滅殺豪昇龍(2HIT目)
→(すばやく)天魔豪斬空
→(少し待って)滅殺豪波動

B (低めの打点で)ジャンプ強Ⓟ→強・斬空波動拳→天魔豪斬空

C 弱・斬空波動拳→天魔空刃脚→しゃがみ中Ⓟ
→竜巻斬空脚(弱→中→中→強)→立ち弱Ⓟ×2→ジャンプ強Ⓟ→天魔豪斬空
→竜巻斬空脚(弱→弱→強→強)→立ち弱Ⓚ→強・豪昇龍拳(2HIT目)→天魔豪斬空

D ジャンプ強Ⓟ→強・斬空波動拳→天魔空刃脚→しゃがみ中Ⓚ→竜巻斬空脚(中→中)→天魔空刃脚→しゃがみ中Ⓚ
→竜巻斬空脚(強×4)→滅殺豪波動→滅殺豪昇龍(2HIT目)→滅殺豪波動
→竜巻斬空脚(強×3)→滅殺豪昇龍(2HIT目)→滅殺豪波動→滅殺豪昇龍

E ∞HIT(永久コンボ)

対リュウにて冥土行き確認

竜巻斬空脚の4発目ヒット後は、地面に落ちるまで相手の食らい判定が残ることを利用。軽量キャラにキメるのはまずムリだが、それ以外ならば、相手キャラの重さに応じて竜巻～の入力タイミングを変えていけばいい。



▲画面端の相手に竜巻斬空脚。4発目は強にする　▲こちらが先に着地するので、立ち弱Ⓟを当てて　▲追撃。2回目以降は弱→弱→弱→強と出すこと　▲着地後、立ち弱Ⓟからくり返し。うまくいけば　▲48ヒットほどで相手の体力がなくなってしまう

§5 Vs CPU BATTLE

対CPU戦をキワめろ!
ストリートファイターEX 1(ワン)コインクリアへの道

対CPU戦の楽しみと言えば、得点をかせぐことや、連続技の練習をすることなどが挙げられる。そこで、CPUの返り討ちにあうことなく、プレイを楽しめるような知識を伝授していこう。

① CPUキャラのクセを知ろう

対CPU戦で勝ち抜くには、CPUキャラのアルゴリズム（＝行動パターン）を熟知し、そのスキを的確に突いていくことが必要だ。では、さっそくCPUキャラの代表的なアルゴリズムを紹介していこう。

●同じ必殺技を連発する

リュウ、ケン、春麗、ベガ、豪鬼に見られるアルゴリズム。リュウと豪鬼は波動拳(豪波動拳)、ケンは波動拳と昇龍拳、春麗は飛燕鏃、ベガはダブルニープレスといった、特定の必殺技を2回連続で出してくることが多い。このようなパターン化されている動きを覚えて、ムダのない攻めを行なえば、勝率も大幅にアップするはずだ。

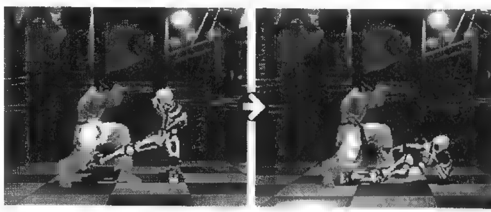
●ヒットの有無を区別しない

CPUキャラは一連の行動をヒットの有無に関係なく行なう傾向がある。そのため、ガード時は反撃を受けやすい連係も平気で使ってくるぞ。

代表的なのは、ケンの波動拳→昇龍裂破、スカロマニアのしゃがみ中Ⓚ→スカロスライダー、ベガのダブルニープレス→しゃがみ強Ⓚなど。これらの攻撃をガードしたら、地上攻撃からの連続技で大ダメージを与えよう。

●あまり投げ技を使ってこない

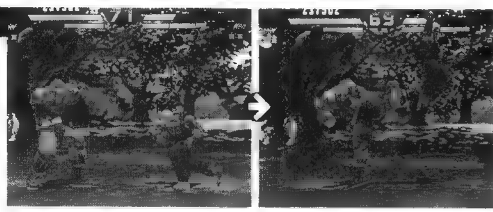
CPUキャラは投げ技の使用率がきわめて低い。そのため、判定勝ちを狙いやすいのだ。ただし、ザンギエフ、ベガ、豪鬼、ガルダは積極的に投げ技を仕掛けてくるので注意。



VSスカロマニア

◀しゃがみ中Ⓚ→スカロスライダーの連係はガード後に反撃できる。こうしたチャンスをのがさないように

VSケン



▶ほとんどのCPUキャラは何らかの必殺技を連発してくる。ケンの昇龍拳がその代表例

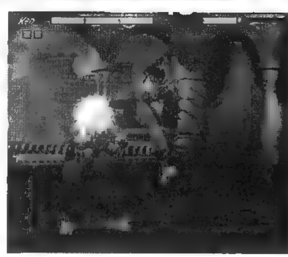
② ガードブレイクへの対処

当然ながら、CPUキャラもガードブレイクを使ってくる。とくに、リュウ、春麗、ザンギエフ、プルム プルナ、ベガ、豪鬼が多用するぞ。

ガードブレイクへの対処法は、①即座に攻撃して出ぎわをツブす、②ジャンプで回避する、の2つがオススメ。②はガードブレイクを食らっても、空中に吹き飛んでCPUキャラの追撃を最小限におさえられるのが魅力だ。

ただ、ベガ、豪鬼、ガルダ以外のキャラは、たとえガードブレイクがヒットしても、これといった追撃を行なわない。CPUキャラのラッシュに対しては、ヘタに暴れて通常の攻撃を食らうよりも、ガードブレイクを覚悟してガードを固めたほうが賢明だろう。

いずれにしても、ガードブレイクを食らったときは、レバーとボタンの連続入力で早期回復につとめること。



▲プルム プルナはとにかくガードブレイクを多用してくる。連発もめずらしくない

③ ボス以外は跳び込み連続技だけでもOKだ！

CPUキャラは、一部をのぞいて、こちらの跳び込みに対するガードがアマイ。そのため、跳び込みからの連続技をひたすら狙うだけでも、かなりの人数を勝ち抜くことが可能だ。

とくに1～3人目に登場するCPUキャラは、跳び込みに対してガードも迎撃もしてこないので、スタート時くらいの間合いから跳び込んでいれば、まずまちがいなく勝てる。相手の対空迎撃を警戒するなら、しゃがみ強Ⓚや投げ技などでいったん相手をダウンさせておいて、その起き上がりにジャンプ攻撃を重ねるといい。

キャラクター別のオススメ連続技は下表のとおり。基本的に、操作が簡単なもの、ガードされたときのリスクが少ないものを紹介している。カッコ内の技は省略できるので、ムズカしければ組み込まなくてもいい。必殺技の強弱は、使いわけが必要なものだけ記してある。それに該当する連続技を行なうときは注意すること。

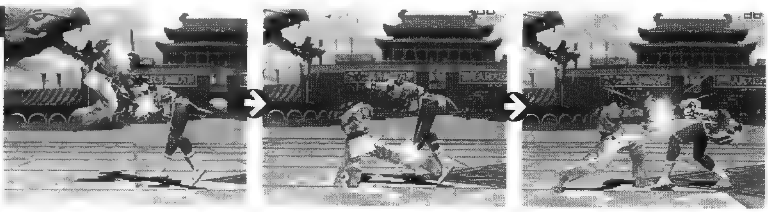
なお、これらの連続技からスーパーコンボにつなげれば、大ダメージを与えることができる。腕に自信があれば積極的に狙っていくべし。

●補足説明

スーパーコンボにつなぐ場合、ガイルはしゃがみ強Ⓚ、ザンギエフはダブルラリアットを省略すること。ブレアはシュートキックの3～4ヒット目をスーパーキャンセルすればOK。

跳び込み連続技をキメろ！

▶前方ジャンプ攻撃はなるべく着地直前に当てるのがコツ。打点が高いと投げ技などで反撃される可能性があるし、なによりつぎの攻撃が連続ヒットしないからだ



キャラクター別オススメ連続技

使用キャラ	有効な跳び込み連続技（スーパーコンボはのぞく）
リュウ	前方ジャンプ強Ⓟ→（しゃがみ中Ⓟ）→しゃがみ中Ⓚ→波動拳
ケン	前方ジャンプ強Ⓟ→（しゃがみ中Ⓟ）→しゃがみ中Ⓚ→波動拳
春麗	前方ジャンプ強Ⓟ→しゃがみ中Ⓟ→しゃがみ中Ⓚ
ガイル	前方ジャンプ強Ⓟ→しゃがみ弱Ⓚ→ソニックブーム→しゃがみ強Ⓚ
ザンギエフ	前方ジャンプ⬇＋強Ⓟ→しゃがみ弱Ⓚ→ダブルラリアット
ほくと	前方ジャンプ強Ⓟ→しゃがみ中Ⓟ→弱・肘激崩→掌撃破
D.ダーク	前方ジャンプ強Ⓟ→しゃがみ中Ⓟ→しゃがみ中Ⓚ
スカロマニア	前方ジャンプ強Ⓟ→（しゃがみ中Ⓟ）→しゃがみ中Ⓚ→スカロスライダー
プルム プルナ	前方ジャンプ強Ⓟ→立ち中Ⓚ→プリム◇キック
C.ジャック	前方ジャンプ強Ⓟ→（しゃがみ中Ⓟ）→しゃがみ中Ⓚ→ダッシュストレート
カイリ	前方ジャンプ強Ⓟ→（しゃがみ中Ⓟ）→しゃがみ中Ⓚ→神気発動
アレン	前方ジャンプ強Ⓟ→（しゃがみ中Ⓟ）→しゃがみ中Ⓚ→ソウルフォース
ダラン	前方ジャンプ強Ⓟ→しゃがみ中Ⓚ→強・ラリアット
ブレア	前方ジャンプ強Ⓟ→しゃがみ中Ⓚ→シュートキック（×3）
豪鬼	前方ジャンプ強Ⓟ→（しゃがみ中Ⓟ）→しゃがみ中Ⓚ→豪波動拳

ほくと、ドクトリンダーク、スカロマニア、ブルム プルナには、大半のCPUキャラに有効な、独自のパターンが存在する。これと①〜③の基本戦法を併用すれば、確実に最終ステージまで勝ち進めるようになるはずだ。ただし、ベガ、豪鬼、ガルダには通用しないので注意しよう（ドクトリンダークVSベガをのぞく）。

また、全キャラに有効とまではいかないが、以下のようなパターンもあるので覚えておいてソンはない。

●飛び道具を持っているキャラ

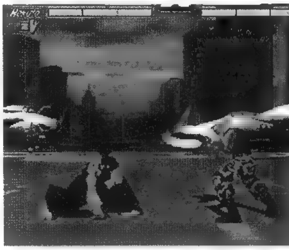
スタート時よりも少し離れた間合いから弱の飛び道具を撃ち、CPUキャラが前方ジャンプしてきたら、各キャラ固有の対空技で迎撃する。

●春麗のみ

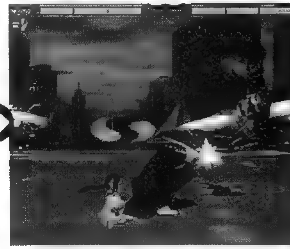
しゃがみ中Ⓚ→弱・飛燕蹴の連係をひたすらくり返す。弱・飛燕蹴をジャンプでかわされやすいのが難点か？

ほくと共通パターン

ほくとは、スタート時より少し離れた間合いから、しゃがみ強Ⓚを連発するだけで、ほとんどのキャラに勝つことができる。しゃがみ強Ⓚは姿勢が低くなるので波動拳などの飛び道具を回避可能で、相手の攻撃を食らうケースも少なめ。さらに、攻撃の終わりぎわを当てることによって、攻撃後のスキが軽減されるぞ（ガード後の反撃を受けにくい）。



▲これぐらいの間合いから、しゃがみ強Ⓚを連発する。ガードされてもおかまいなし

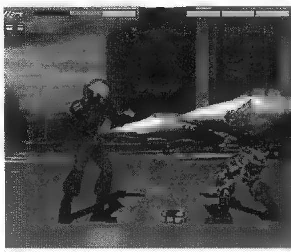


▲相手をダウンさせたら、その起き上がりに再度しゃがみ強Ⓚの先端を重ねよう

ドクトリンダーク共通パターン

ドクトリンダークの共通パターンは遠距離から強・DARKワイヤーを連発して、ヒットしたらDARKホールドで引きよせ、連続技でダメージを与えていくというもの。

これ以外では、右のパターンを狙ってもいい。ベガを含めた後半ステージの相手に通用するぞ。また、VSガルダなら、遠距離からの強・EXープロシブで鬼斬を誘うことが可能だ。



▲相手が起き上がるときに強・EXープロシブの爆弾を少し離れた間合いで置くと…



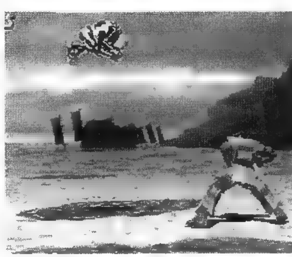
▲相手はガードポーズのまま固まる。そのスキにⓅ通常投げをキメて、以下くり返し

スカロマニア共通パターン

対CPU戦では弱・スカロダイブの連発が非常に有効だ。

スカロダイブはスタート時くらいの間合いまでなら弱、それより離れていれば中を使う。ただし、空振りするとスキが生じるので、最低でもガードさせることを心がけよう。

スカロクラッシャーの連発でも勝てなくはないが、相手の飛び道具にツブされやすいのがネック。



▲これぐらいの間合いから弱・スカロダイブを出そう。空振りだけは絶対に厳禁／



▲ガードされても反撃は受けない。着地と同時にふたたび弱・スカロダイブだ

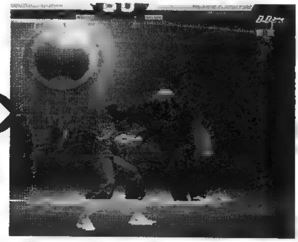
プルム プルナ共通パターン

空中ドリル♤プルスは着地後のスキがない。そのため、対CPU戦では、相手の下半身めがけて空中ドリル♤プルスを当て、すぐに前進してⓀ通常投げをキメるパターンが有効だ。

Ⓚ通常投げを使うのは、投げたあとも間合いが離れず、パターンを続行しやすいため。すぐさま垂直ジャンプ→中・空中ドリル♤プルスを仕掛けて、再度パターンに持ち込もう。



▲空中ドリル♤プルスは打点が高すぎるとガード後に反撃されてしまう。角度に注意



▲着地後、Ⓚ通常投げ。失敗したら、後方ジャンプで間合いを離してやりなおすこと

5 CPUキャラ出現テーブル

CPUキャラの出現順番は、キャラごとに用意された出現テーブルからA～Dのいずれかが、ゲーム開始時に選ばれる。継続プレイ時に使用キャラを変更しても、出現テーブルは以前のものが適用されるぞ。ただし、残念ながら、カイリ、アレン、ダラン、ブレアの4人は、どうやってもCPUキャラとしては登場しない。

なお、「INSERT　COIN」の表示中に乱入したキャラが勝ち残ったときは、新規スタートとなり、ステージは最初に、出現テーブルは乱入したキャラのものになるのだ。



◀対CPU戦は9人＋ボス1人の10ステージで構成される

■リュウ

	1人目	2人目	3人目	4人目	5人目	6人目	7人目	8人目	9人目	10人目
A	プルム プルナ	ザンギエフ	D.ダーク	春麗	C.ジャック	ケン	ほくと	ガイル	スカロマニア	ベガ
B	ほくと	スカロマニア	ガイル	プルム プルナ	C.ジャック	春麗	D.ダーク	ザンギエフ	ケン	ベガ
C	スカロマニア	春麗	プルム プルナ	ケン	D.ダーク	ザンギエフ	ほくと	ガイル	C.ジャック	ベガ
D	C.ジャック	ガイル	ほくと	ザンギエフ	D.ダーク	スカロマニア	プルム プルナ	春麗	ケン	ベガ

■ケン

	1人目	2人目	3人目	4人目	5人目	6人目	7人目	8人目	9人目	10人目
A	ほくと	ガイル	スカロマニア	C.ジャック	プルム プルナ	ザンギエフ	D.ダーク	春麗	リュウ	ベガ
B	C.ジャック	春麗	D.ダーク	ザンギエフ	プルム プルナ	リュウ	ほくと	ガイル	スカロマニア	ベガ
C	D.ダーク	ザンギエフ	ほくと	ガイル	C.ジャック	プルム プルナ	スカロマニア	春麗	リュウ	ベガ
D	スカロマニア	リュウ	プルム プルナ	春麗	C.ジャック	ガイル	ほくと	ザンギエフ	D.ダーク	ベガ

■春麗

	1人目	2人目	3人目	4人目	5人目	6人目	7人目	8人目	9人目	10人目
A	C.ジャック	ガイル	ほくと	ケン	スカロマニア	リュウ	プルム プルナ	ザンギエフ	D.ダーク	ベガ
B	D.ダーク	ザンギエフ	プルム プルナ	リュウ	スカロマニア	ガイル	ほくと	ケン	C.ジャック	ベガ
C	プルム プルナ	ケン	D.ダーク	ザンギエフ	ほくと	ガイル	C.ジャック	スカロマニア	リュウ	ベガ
D	スカロマニア	リュウ	C.ジャック	プルム プルナ	ほくと	ザンギエフ	D.ダーク	ケン	ガイル	ベガ

■ガイル

	1人目	2人目	3人目	4人目	5人目	6人目	7人目	8人目	9人目	10人目
A	スカロマニア	リュウ	プルム プルナ	ザンギエフ	ほくと	春麗	C.ジャック	ケン	D.ダーク	ベガ
B	ほくと	ケン	C.ジャック	春麗	D.ダーク	ザンギエフ	プルム プルナ	リュウ	スカロマニア	ベガ
C	C.ジャック	春麗	スカロマニア	リュウ	プルム プルナ	ケン	ほくと	ザンギエフ	D.ダーク	ベガ
D	ほくと	ザンギエフ	D.ダーク	ケン	プルム プルナ	春麗	スカロマニア	リュウ	C.ジャック	ベガ

■ザンギエフ

	1人目	2人目	3人目	4人目	5人目	6人目	7人目	8人目	9人目	10人目
A	D.ダーク	春麗	プルム プルナ	ケン	ほくと	ガイル	スカロマニア	リュウ	C.ジャック	ベガ
B	プルム プルナ	リュウ	スカロマニア	D.ダーク	ほくと	ケン	C.ジャック	春麗	ガイル	ベガ
C	ほくと	ガイル	C.ジャック	リュウ	スカロマニア	春麗	プルム プルナ	ケン	D.ダーク	ベガ
D	スカロマニア	C.ジャック	D.ダーク	春麗	プルム プルナ	リュウ	ほくと	ガイル	ケン	ベガ

■ほくと

	1人目	2人目	3人目	4人目	5人目	6人目	7人目	8人目	9人目	10人目
A	ガイル	プルム プルナ	ザンギエフ	スカロマニア	リュウ	D.ダーク	春麗	C.ジャック	ケン	ベガ
B	ケン	C.ジャック	春麗	D.ダーク	ザンギエフ	プルム プルナ	リュウ	スカロマニア	ガイル	ベガ
C	春麗	C.ジャック	リュウ	スカロマニア	ガイル	プルム プルナ	ケン	D.ダーク	ザンギエフ	ベガ
D	ザンギエフ	D.ダーク	ケン	プルム プルナ	春麗	スカロマニア	リュウ	C.ジャック	ガイル	ベガ

■ドクトリンダーク

	1人目	2人目	3人目	4人目	5人目	6人目	7人目	8人目	9人目	10人目
A	春麗	C.ジャック	ケン	ほくと	ザンギエフ	スカロマニア	リュウ	プルム プルナ	ガイル	ベガ
B	ザンギエフ	プルム プルナ	リュウ	スカロマニア	ガイル	ほくと	ケン	C.ジャック	春麗	ベガ
C	ケン	ほくと	ザンギエフ	C.ジャック	リュウ	スカロマニア	春麗	プルム プルナ	ガイル	ベガ
D	ケン	プルム プルナ	春麗	スカロマニア	リュウ	C.ジャック	ガイル	ほくと	ザンギエフ	ベガ

■スカロマニア

	1人目	2人目	3人目	4人目	5人目	6人目	7人目	8人目	9人目	10人目
A	リュウ	プルム プルナ	春麗	D.ダーク	ガイル	C.ジャック	ケン	ほくと	ザンギエフ	ベガ
B	ガイル	ほくと	ケン	C.ジャック	春麗	リュウ	ザンギエフ	プルム プルナ	D.ダーク	ベガ
C	春麗	D.ダーク	リュウ	プルム プルナ	ザンギエフ	ほくと	ガイル	C.ジャック	ケン	ベガ
D	ザンギエフ	春麗	ガイル	ほくと	リュウ	D.ダーク	ケン	プルム プルナ	C.ジャック	ベガ

■プルム プルナ

	1人目	2人目	3人目	4人目	5人目	6人目	7人目	8人目	9人目	10人目
A	ザンギエフ	C.ジャック	春麗	D.ダーク	ケン	ほくと	ガイル	スカロマニア	リュウ	ベガ
B	リュウ	ほくと	ケン	C.ジャック	春麗	D.ダーク	ザンギエフ	スカロマニア	ガイル	ベガ
C	ケン	D.ダーク	リュウ	スカロマニア	ザンギエフ	ほくと	ガイル	C.ジャック	春麗	ベガ
D	春麗	スカロマニア	ガイル	C.ジャック	リュウ	ほくと	ザンギエフ	D.ダーク	ケン	ベガ

■クラッカージャック

	1人目	2人目	3人目	4人目	5人目	6人目	7人目	8人目	9人目	10人目
A	ケン	ブルム プルナ	ガイル	スカロマニア	リュウ	ほくと	ザンギエフ	D.ダーク	春麗	ベガ
B	春麗	D.ダーク	リュウ	ブルム プルナ	ザンギエフ	スカロマニア	ガイル	ほくと	ケン	ベガ
C	リュウ	スカロマニア	春麗	ブルム プルナ	ケン	D.ダーク	ザンギエフ	ほくと	ガイル	ベガ
D	ガイル	ほくと	ザンギエフ	D.ダーク	ケン	ブルム プルナ	春麗	スカロマニア	リュウ	ベガ

■カイリ

	1人目	2人目	3人目	4人目	5人目	6人目	7人目	8人目	9人目	10人目
A	スカロマニア	リュウ	ブルム プルナ	ザンギエフ	D.ダーク	春麗	C.ジャック	ケン	ほくと	ベガ
B	リュウ	スカロマニア	ガイル	ほくと	ケン	C.ジャック	春麗	D.ダーク	ザンギエフ	ベガ
C	ほくと	ガイル	C.ジャック	リュウ	スカロマニア	春麗	ブルム プルナ	ケン	D.ダーク	ベガ
D	D.ダーク	ザンギエフ	スカロマニア	春麗	ブルム プルナ	リュウ	C.ジャック	ガイル	ほくと	ベガ

■アレン

	1人目	2人目	3人目	4人目	5人目	6人目	7人目	8人目	9人目	10人目
A	春麗	C.ジャック	ケン	ほくと	ガイル	スカロマニア	リュウ	ブルム プルナ	ザンギエフ	ベガ
B	スカロマニア	ガイル	ほくと	ケン	C.ジャック	春麗	D.ダーク	ザンギエフ	ブルム プルナ	ベガ
C	ザンギエフ	ほくと	ガイル	C.ジャック	リュウ	スカロマニア	春麗	ブルム プルナ	ケン	ベガ
D	C.ジャック	春麗	ブルム プルナ	ザンギエフ	D.ダーク	ケン	ほくと	ガイル	スカロマニア	ベガ

■ダラン

	1人目	2人目	3人目	4人目	5人目	6人目	7人目	8人目	9人目	10人目
A	C.ジャック	ケン	ほくと	ガイル	スカロマニア	リュウ	ブルム プルナ	ザンギエフ	D.ダーク	ベガ
B	スカロマニア	ガイル	C.ジャック	ケン	ほくと	春麗	D.ダーク	ザンギエフ	ブルム プルナ	ベガ
C	ガイル	C.ジャック	リュウ	スカロマニア	春麗	ブルム プルナ	ケン	D.ダーク	ザンギエフ	ベガ
D	ほくと	ザンギエフ	D.ダーク	ケン	ブルム プルナ	春麗	スカロマニア	リュウ	C.ジャック	ベガ

■ブレア

	1人目	2人目	3人目	4人目	5人目	6人目	7人目	8人目	9人目	10人目
A	ケン	ほくと	春麗	スカロマニア	リュウ	ブルム プルナ	ザンギエフ	D.ダーク	ガイル	ベガ
B	スカロマニア	ガイル	ほくと	ケン	C.ジャック	春麗	D.ダーク	ザンギエフ	ブルム プルナ	ベガ
C	ほくと	リュウ	C.ジャック	ガイル	スカロマニア	春麗	ブルム プルナ	ケン	D.ダーク	ベガ
D	リュウ	C.ジャック	ガイル	ほくと	ザンギエフ	D.ダーク	ケン	ブルム プルナ	春麗	ベガ

■豪鬼

	1人目	2人目	3人目	4人目	5人目	6人目	7人目	8人目	9人目	10人目
A	ザンギエフ	D.ダーク	春麗	C.ジャック	ケン	ほくと	ガイル	スカロマニア	リュウ	ベガ
B	春麗	C.ジャック	ケン	D.ダーク	ザンギエフ	ブルム プルナ	リュウ	スカロマニア	ガイル	ベガ
C	ほくと	ガイル	C.ジャック	リュウ	スカロマニア	[illegible]	ブルム プルナ	ケン	D.ダーク	ベガ
D	ガイル	ほくと	ザンギエフ	D.ダーク	ケン	春麗	ブルム プルナ	スカロマニア	リュウ	ベガ

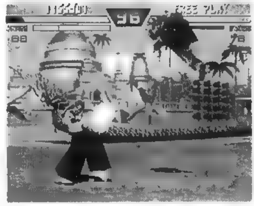
⑥ CPU豪鬼とガルダについて

CPU豪鬼やガルダが乱入してくる条件は、P.12～15で紹介されているとおり。ここでは、CPUガルダを出現させるときに必要なLV3（キャラによっては2）スーパーコンボ、および規定ヒット数を満たす連続技の具体例を紹介していこう。

まずは、LV3スーパーコンボについて。これはスーパーキャンセルを利用して、スーパーコンボを3回連続で出せばいいわけだが、その仕組みを理解しておかないと、成功させるのはムズかしい。そこで、比較的出しやすいと思われる組み合わせを右の表にまとめてみた。ザンギエフと豪鬼ならLV3専用スーパーコンボを使うだけでもOKだ。クラッカージャックとカイリは例外的にLV2で条件が満たせるようになっているぞ。

規定ヒット数を満たすのに有効な連続技は下の表を参考に。キャラによっては、単体で規定ヒット数を超せる技があるので（リュウの真空竜巻旋風脚など）、覚えておくと便利だ。

なお、ガルダやCPU豪鬼はかなり強いので、クリア優先なら出現させないほうが無難だろう。とは言え、ハイスコアを狙う人にとって、コンプリート・ボーナス（連勝ボーナス）をかせぐと必然的に出現するCPU豪鬼、出現させるとコンプリート・ボーナスが飛躍的に増加するガルダは、さけてとおれない道だ。健闘を祈る。



◀豪鬼もガルダも、かなりの強敵。心してかかること

■LV3(or2)スーパーコンボのおもな組み合わせ

使用キャラ	スーパーコンボ
リュウ	真空波動拳→真空竜巻旋風脚→真空波動拳
ケン	昇龍裂破→神龍拳→昇龍裂破
春麗	千裂脚→気功掌→千裂脚
ガイル	オープニングギャンビット→ダブルサマーソルトキック→オープニングギャンビット
ザンギエフ	LV3ファイナルアトミックバスター
ほくと	撃鳳技→気練射→撃鳳技
D.ダーク	DARKシャックル→KILLトランプ→DARKシャックル
スカロマニア	スーパースカロスライダー→スーパースカロクラッシャー→スーパースカロスライダー
ブルム ブルナ	レスアル★カーナ→空中プラエク♥ラーム→レスアル★カーナ
C.ジャック	クレイジージャック→ホームランヒーロー
カイリ	豺狼兇手→神鬼発動
アレン	ファイヤーフォース→トリプルブレイク→ファイヤーフォース
ダラン	黄昏ラリアット→インドラ～橋→黄昏ラリアット
ブレア	ミラージュコンボキック→スピンサイドシュート→ミラージュコンボキック
豪鬼	瞬獄殺、滅殺豪波動→滅殺豪昇龍→天魔豪斬空

※LV3は空振りでも可

■規定ヒット数を満たすおもな連続技

使用キャラ	規定ヒット数	連続技
リュウ	7	真空竜巻旋風脚、しゃがみ中Ⓚ→波動拳→真空波動拳
ケン	7	神龍拳、しゃがみ中Ⓚ→波動拳→昇龍裂破
春麗	12	しゃがみ中Ⓟ→千裂脚、千裂脚（7ヒット以上）→気功掌
ガイル	8	ソニックブーム→オープニングギャンビット、オープニングギャンビット→ダブルサマーソルトキック
ザンギエフ	7	しゃがみ中Ⓟ→スーパーストンピング
ほくと	8	肘激崩→掌撃破→気練射、撃鳳技（2ヒット以上）→気練射
D.ダーク	11	DARKシャックル（5ヒット）→KILLトランプ
スカロマニア	8	スーパースカロスライダー、ーパースカロスライダー（3ヒット以上）→スーパースカロクラッシャー
ブルム ブルナ	7	プリム◇キック→空中プラエク♥ラーム
C.ジャック	7	しゃがみ中Ⓟ→ダッシュストレート→クレイジージャック
カイリ	8	神気発動→豺狼兇手、豺狼兇手（3ヒット以上）→神鬼発動
アレン	6	ソウルフォース→ファイヤーフォース、ファイヤーフォース→トリプルブレイク
ダラン	6	しゃがみ中Ⓟ→黄昏ラリアット、黄昏ラリアット（4ヒット）→インドラ～橋→打撃技で追撃
ブレア	7	ミラージュコンボキック、しゃがみ中Ⓚ→シュートキック×3
豪鬼	9	瞬獄殺、豪波動拳→滅殺豪波動、しゃがみ中Ⓚ→強・竜巻斬空脚×3→天魔豪斬空

VS CPUリュウ

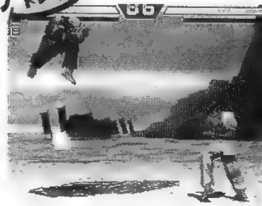
CPUリュウは波動拳を2回つづけて撃つクセがあるので、そのスキに跳び込んで連続技をキメる戦法が有効だ。

跳び込むタイミングは、遅すぎても早すぎてもダメ。コレばかりは体で覚えてもらうしかないが、右の写真のような手順ならタイミングがはかりやすいだろう。

なお、1発目の波動拳を垂直ジャンプでかわしているのは、ガードすると間合いが離れてしまって、その後のジャンプ攻撃が届かなくなるから。また、垂直ジャンプの着地後に一瞬待つのは、早めに跳ぶとCPUリュウが2発目の波動拳を撃たずに対空迎撃してくるからだ。

そのほかの注意点としては、画面端に追い込まれてからのガードブレイクが挙げられる。CPUリュウは、こちらが画面端でガードを固めていると、積極的にガードブレイクを出してくるので、追い込まれたときには注意すること。

チャンス 波動拳×2のスキに跳び込め!



▲このような間合いがベスト。1発目の波動拳は垂直ジャンプでやりすごす

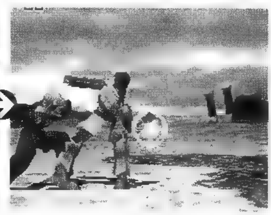


▲着地したあとは一瞬待ってから前方ジャンプ。連続技で大ダメージ確定だ

危険 ガードブレイクに注意!



▲追い込まれたからといって画面端でガードを固めていると……



▲CPUリュウは一歩踏み込んでガードブレイクを出してくる。要注意!

VS CPUケン

CPUケンは昇龍拳や波動拳を連発するクセがあるので、そのスキに反撃するのが基本だ。強引に跳び込んだりすると、昇龍拳や昇龍裂破のエジキになるぞ。昇龍拳は、たいてい弱→中→強と3回出してくるので、中〜強・昇龍拳が空振ったところをしゃがみ強Ⓚなどで攻撃すればOK。攻撃が遅れて、つぎの昇龍拳を食らってしまう人は、後方ジャンプ直後の攻撃（おもに強Ⓚ）を当てるようにしよう。これなら、たとえ攻撃が空振っても、間合いが離れるので相手の反撃を食らうことはない。

なお、CPUケンが多用する前方転身→しゃがみ中Ⓚ→波動拳の連係は、前方転身が反対側にまわるかどうかのギリギリの間合いで出されるためにガード方向がわかりづらい。相手の位置をよく見るか、ジャンプで逃げるかして対処しよう。なお、自分が画面端にいれば、反対側へまわられることは絶対になくなるぞ。

チャンス 昇龍拳の空振りを見のがすな!



▲ガードを固めて待っていれば、勝手に昇龍拳を空振りしてくれる



▲落下中は無防備なので攻め放題。着地時のスキに連続技をキメてもいい

危険 前方転身からの攻撃には……?



▲画面端にいれば反対側にまわられずにすむ。ガード方向はそのままでOK

▼こちらが画面端にいないときは後方ジャンプで逃げてしまうのが確実だ



VS CPU春麗

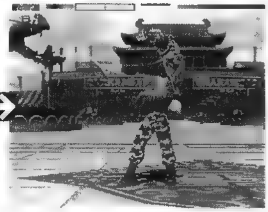
狙い目は中間距離から連発してくる弱・飛燕蹴→強・飛燕蹴の連係。強・飛燕蹴は弱にくらべるとモーションが大きく、攻撃判定が出現するまでの時間も長い。そのため、タイミングさえまちがえなければ、無敵必殺技以外の対空技でも十分迎撃することができるのだ。空中投げを持つキャラなら、それで強・飛燕蹴に反撃してもいいだろう。

ただし、これはCPU春麗が前半ステージに登場した場合の攻略法。後半ステージになるとCPU春麗は弱・飛燕蹴のあとにしゃがみ強Ⓚを出してくるのだ（ガード時は強制ガードが成立するので反撃不可）。さらに、後半ステージのCPU春麗はスキらしいスキを見せなくなるので、かなりの強敵となってしまう。対空迎撃の精度を高めるか、「前方ジャンプ直後の攻撃」→「着地と同時に投げる」連係で強引にダメージを与えていくしかないだろう。

チャンス 弱・飛燕蹴→強・飛燕蹴



▲弱・飛燕蹴に反撃するのはムズかしい。ここはガードに徹して……



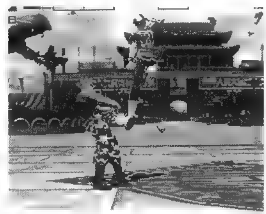
▲つぎに出してくる強・飛燕蹴を迎撃しよう。空中投げもキメられる

危険 この攻撃に注意せよ！



▲全キャラ中、トップクラスの性能を誇るガードブレイク。回避は困難だ

▼春麗のジャンプ↓＋中Ⓚを無敵必殺技以外で迎撃するのはまず不可能



VS CPUガイル

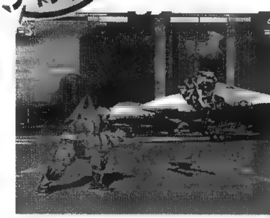
CPUガイルは、自分の体力が多いときならこちらが誘うまでもなく勝手に跳び込んできてくれるので、それを待って迎撃していく戦法が非常に有効だ。

そして、体力が減ってジャンプしなくなったら、こちらから跳び込んで連続技を狙うといい。CPUガイルはソニックブームを撃ったあとに、しゃがみ強Ⓚや→＋中Ⓚを出すクセがあるため、ソニックブームを跳び越えつつ攻撃すれば、それらのスキに反撃できるのだ。

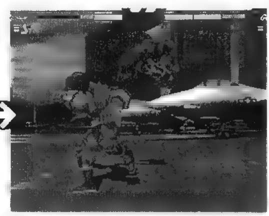
飛び道具を持つキャラなら、いわゆる「跳ばせて落とす戦法」も通用する。安全にいきたければそちらを行なってもいい。

なお、春麗、ほくと、スカロマニア、プルムプルナ、ブレアの5人は、右の連続写真で紹介しているパターンが可能。しゃがみ強Ⓚの姿勢が低いことを利用して、ソニックブームをくぐりつつ攻撃するのだ。

チャンス 跳び込みを待って迎撃



▲CPUガイルは、体力が多いときなら勝手に跳び込んでくるので……

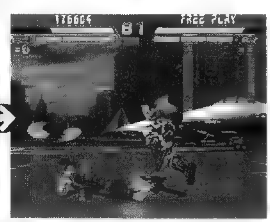


▲対空技で迎撃。これをくり返すだけでかなりのダメージを与えられる

チャンス しゃがみ強Ⓚパターン



▲CPUガイルがソニックブームを撃ったあとで前進してきたら……



▲しゃがみ強Ⓚを出し、ソニックブームを回避しつつ攻撃するのだ

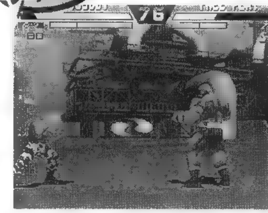
VS CPUザンギエフ

簡単なのは足払い（おもに中）や弱の飛び道具でダブルラリアットを誘い、そのスキにしゃがみ強Ⓚでダウンさせるという戦法。CPUザンギエフがダウンしたら、間合いを離して前述の技を出す……のくり返しでOK。

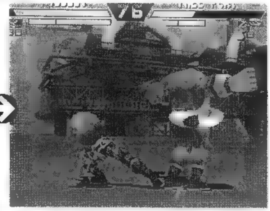
また、画面端で後方ジャンプ強Ⓟをひたすら連発するという戦法もある。絶対安全というわけではないが、CPUザンギエフの地上攻撃をツブせるうえに、スクリューパイルドライバーを食らわずにすむのがポイント。ジャンプ攻撃は心持ち早めに出すのがコツだ。

なお、CPUザンギエフはこちらの跳び込みを前方ジャンプ攻撃で迎撃したあと、着地時にしゃがみ強Ⓚを出して（重ねて）くる。したがって、こちらが着地すると同時に無敵必殺技を出せばダメージを与えられるのだ。これはCPUザンギエフにかぎらず、全CPUキャラに共通する行動パターン。覚えておこう。

チャンス ダブルラリアットを誘え！



▲スタート時よりも少し離れた間合いで弱の飛び道具を撃つと……



▲反応してダブルラリラットを出してくる。しゃがみ強Ⓚで転ばそう

危険 ジャンプ⬇＋強Ⓟでのめくり



▲CPUザンギエフは相手（プレイヤー・キャラ）を転ばせたあと……



▲起き上がりにジャンプ⬇＋強Ⓟを重ねてくる。これはめくりなので注意

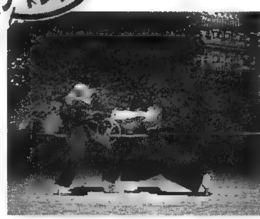
VS CPUほくと

ほくとの技は全体的にスキが小さく、迎撃するのも反撃するのもムズかしい。

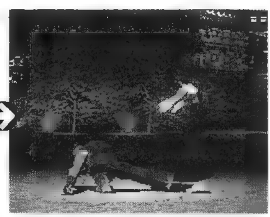
唯一、確実に反撃できるのが肘激崩→掌撃破のコンビネーション。掌撃破は攻撃後のスキが大きいので、ガードしたときはスーパーコンボがらみの連続技をたたき込んでイッキにダメージを与えよう。それが無理そうなときは、しゃがみ強Ⓚで転ばせるのが安全だ。相手をダウンさせたあとは、その起き上がりに前方ジャンプ攻撃を重ねて連続技を狙うべし。

そのほか、VSザンギエフでも紹介した、画面端で後方ジャンプ強Ⓟをくり返す戦法が通用する。VSザンギエフと同様、ジャンプ攻撃は降下しはじめたころに出そう。うまくいけば、しゃがみ強Ⓚ、振空撃、振脚撃といった技にも反撃できるのだ（しゃがみ強Ⓚに反撃したときは連続技を狙うことも可能）。画面端に追い込まれたときは積極的に狙っていくといい。

チャンス 肘激崩→掌撃破に反撃！



▲肘激崩→掌撃破を出すまでガマン。ただし、肘激崩➡➡＋強Ⓟには注意



▲掌撃破はガード後に反撃できる。しゃがみ強Ⓚや連続技でダウンさせよう

チャンス 突進技をツブすべし！



▲リュウやガイルなどは、しゃがみ弱Ⓚ連打でも突進技を止められる

▼画面端で後方ジャンプ強Ⓟ（キャラによっては中Ⓟ）を連発する手もある



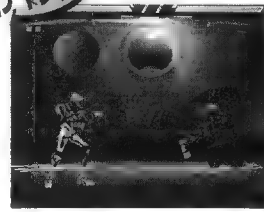
VS CPUドクトリンダーク

CPUドクトリンダークはEX－プロシブを撃ったあと、DARKワイヤーや➡＋中Ⓚを出すことが多い。そのスキに跳び込んで連続技をキメよう。ただし、ここでEX－プロシブの上に着地してしまうと、以降の攻撃がつづかなくなってしまうので、跳び込む位置には十分注意すること。また、ジャンプ攻撃は最低でもガードさせるようにしたい。

CPUドクトリンダークがしゃがみ強Ⓚを単発で出してきたときは、直後に跳び込んでくることが多い。そのほとんどが真上から降りてくるので、近距離で有効な対空技（しゃがみ強Ⓟなど）で迎撃すればOKだ。

右下の連続写真で紹介しているパターンもおもしろい。CPUドクトリンダークはダウンから起き上がると、ほぼ確実に画面端まで後退していくのだ（ただし、画面端で起き上がったときは後退しない）。すかさず投げてしまおう。

チャンス 跳び込み連続技を狙え！



▲CPUドクトリンダークはEX－プロシブを出したあと……

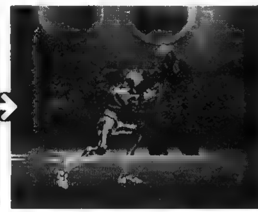


▲DARKワイヤーや➡＋中Ⓚを出してくる。このスキに跳び込もう

チャンス 起き上がりを投げる



▲起き上がった直後のCPUドクトリンダークは後退することが多い



▲そこを近づいて投げる。画面端まで行くと反撃してくるので注意

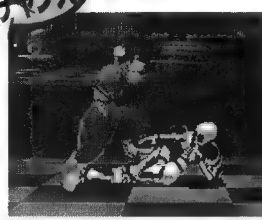
VS CPUスカロマニア

とりあえず、CPUスカロマニアがしゃがみ中Ⓚ→スカロスライダーや、スカロトカチェフを出してくるまで待つ。そして、前者はしゃがみガードしてから、後者はしゃがんで回避してから、しゃがみ強Ⓚや通常投げなどで反撃していこう。スカロスライダーは、スカロバック転をしたあとに出すことも多いので、ここでもしゃがみガードの準備を忘れずに。

また、CPUスカロマニアは、スーパーコンボゲージがタマっていると、スカロスライダー→スーパースカロスライダーの連係を使ってくる。このキャンセルはスカロスライダーが当たると同時に行なわれるので、反撃するタイミングを遅らせれば容易に見わけることが可能だ。あせらなければ問題ないだろう。

なお、CPUスカロマニアに飛び道具でケンセイすると、スカロダイブなどで一方的に攻撃されるおそれがあるので忘れずに。

チャンス 基本は待ち！



▲しゃがみ中Ⓚ→スカロスライダーの連係をガードすることができれば……

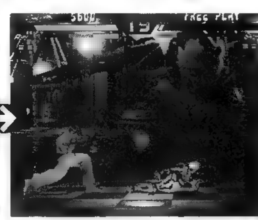


▲しゃがみ強Ⓚで反撃できる。可能なら連続技やスーパーコンボでもいい

危険 スカロバック転→スカロスライダー



▲たまに出してくるスカロバック転。ここでうかつに手を出すと…



▲直後のスカロスライダーを食らってしまう。ガードに徹しよう

VS CPUプルム プルナ

ガードブレイクを多用してくるが、そこからの追撃はないに等しいので、とにかくしゃがみガードを固めて待とう。

そして、地上ドリル♤プルスやプリム◇キックをガードしたら、突進技や一歩前進してからのしゃがみ強Ⓚで反撃する。プリム◇キックはガード後に間合いが離れてしまうので、反撃が間に合いそうにないときは無視してもいい（空振り時なら確実に反撃可能）。

それとは逆に、手を出してはいけないのが空中ドリル♤プルス。着地後のスキがないので、ヘタに手を出すと、手痛い反撃を食らってしまうことが多いからだ。この技に対しては、ガードするだけにとどめよう。

そのほか、CPUザンギエフにも有効な、後方ジャンプ強Ⓟのくり返しがCPUプルム プルナにも通用する。ただし、有効度はVSザンギエフやVSほくとほど高くはない。

チャンス 地上ドリル♤プルスに反撃！



▲CPUプルム プルナが地上ドリル♤プルスを出すまでガードを固めよう



▲ガード後は一歩踏み込んでからしゃがみ強Ⓚでダウンさせるといい

危険 この攻撃に注意せよ！



▲CPUが頻繁に使うガードブレイクは足払いなどの攻撃を回避してしまう

▼空中ドリル♤プルスへの反撃はかなり困難。ガードに徹するのが無難だ



VS CPUクラッカージャック

しゃがんで待ち、CPUがダッシュアッパーを出した（空振った）スキに通常投げやしゃがみ強Ⓚをキメていくといい。ただし、ダッシュアッパーは攻撃後のスキが小さいので、空振りを確認したらすぐに反撃すること。

クレイジージャックをガードしたあとも反撃のチャンス。攻撃後のスキに通常投げやしゃがみ強Ⓚで反撃しよう。前者は投げ抜けされる可能性があるので、確実にダメージを与えたいなら後者を行なうこと。4発目と5発目のあいだにある一瞬のスキに、通常投げや無敵必殺技をキメることも可能だ。

余談だが、使用キャラがほくとなら、相手の起き上がりやしゃがみ強Ⓚをガードさせたあとに強・護流攻を出せばCPUの自爆を誘える。また、ドクトリンダークなら、遠距離から強・EXープロシブやDARKワイヤーを出すと、勝手に突っ込んで食らってくれるぞ。

チャンス ダッシュアッパーの空振りを狙え！



▲狙いはダッシュアッパー。しゃがんでいれば当たることはないので……



▲空振りのスキに反撃。反応が遅れると投げられてしまうので注意

チャンス CPUキャラの自爆を誘え！



▲強・EXープロシブを置いておけば勝手に突っ込んで食らってくれるぞ

▼強・護流攻はすべての突進技に反撃できる。可能なら気練射で追撃しよう

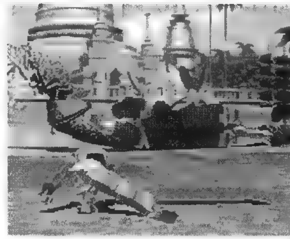


VS CPU ベガ

ベガの攻撃で、まず注意しなければならないのがサイコクラッシャーに代表される各種突進技だ。

おもにスタート時くらいの間合いから多用してくるが、いずれも攻撃判定の出現が早く、見てから迎撃するのはまず不可能。しかし、突進技のなかにはガード後に反撃できるものがいくつかあるので、ここはおとなしくガードを固めておこう。反撃のチャンスを待ち、確実にダメージを与えていくことが、ベガに勝つための必須条件と言えるだろう。

また、無敵必殺技を持つキャラであれば、対空迎撃を行なうだけでも勝つことができる。サマーソルトスカルダイバーの迎撃は、ベガがヘッドプレスのあと後方に跳んだ（こちら側に降りてくる）ときのみ行なえばOKだ。ただし、対空迎撃に失敗すると前方ジャンプ強Ⓚ→しゃがみ中Ⓚ→ダブルニープレス＋αという強力な連続技を食らってしまうので、腕に自信がなければ基本パターンで地道に闘うこと。

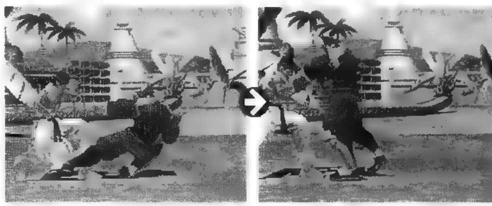


▲最後の難関・ベガは、ボスだけあって攻撃力が高い。くれぐれも跳び込みからの連続技は食らわないように。また、地上戦における不用意なケンセイは突進技のエジキになりやすいので極力ひかえよう

■基本パターン

画面端でしゃがみガードを固め、サイコクラッシャーや（単発のダブルニープレス→）しゃがみ強Ⓚをガードしたあとに投げ技をキメるのが基本。とくにサイコクラッシャーは攻撃後のスキが大きいので、しゃがみ強Ⓚなどの打撃技でも反撃できる。投げ技が届きそうになければ狙っていこう。

ザンギエフ、アレン、ダランなら、右の写真で紹介している、跳び込み→必殺投げがオススメ。立ち強Ⓚなどで迎撃されることもあるが、体力負けすることはあまりない。なお、この戦法はCPU豪鬼にも有効だ。

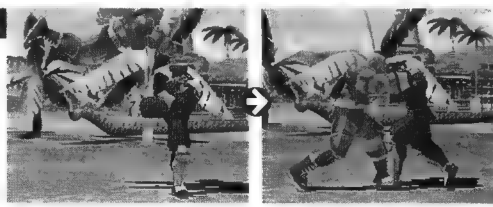


ガード→投げ技

◀サイコクラッシャーやしゃがみ強Ⓚをガードしたら投げ技で反撃。前者ならしゃがみ強Ⓚでも反撃できる

跳び込み→投げ技

▶スタート時くらいの間合いで前方ジャンプ直後の強攻撃→着地と同時に必殺投げ。通常投げでも一応可能だ



危険 この攻撃に注意せよ！

こちらがガードを固めると、ベガは前進→投げを狙ってくる。投げ技などで反撃してもいいが、◆＋中Ⓟを入力して投げ抜け、しゃがみガード、しゃがみ中Ⓟのいずれかを自動的に行なえるようにしたほうが安全だ。

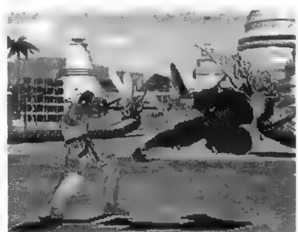
また、ときおり前方ジャンプ攻撃をギリギリ空振らせてしゃがみ中Ⓚを仕掛けてくることがある。しゃがみガードへの移行が少しでも遅れると、そこからの連続技を食らってしまうぞ。

●前進→通常投げ



▲ベガがおもむろに近づいてきたら、通常投げを狙っているという合図だ

●ジャンプ攻撃の空振り→しゃがみ中Ⓚ



▲通常の跳び込みとのちがいを瞬時に判別しないと手痛いダメージを受けてしまうぞ

VS CPU 豪鬼

攻撃のスキのなさは全キャラ中トップクラス。こちらの跳び込みは当然のごとく迎撃してくるし、近距離でうかつに手を出せば無敵必殺技で反撃されてしまう。対処法をキチンと理解していないと、勝つことはおろか、攻撃を当てることさえむずかしいぞ。

さらに、CPU豪鬼の基本性能は、プレイヤーが使用できる豪鬼よりも上なので（→P.13）、プレイヤー豪鬼には可能だった反撃手段がCPU豪鬼には無効ということも多い。

そのため、CPU豪鬼に勝つためには、なにかしらの方法で攻撃を誘い、それが空振りしたスキに連続技をキメていくしかない。これから紹介するパターンは、すべてそれを念頭に置いたものだ。

余談だが、CPU豪鬼との間合いが近くて、こちらのパターンを実行しにくいときは、後方ジャンプ強攻撃を連発するか、CPU豪鬼の攻撃（おもに豪発動拳の連発）をひたすらガードするなどして間合いを離そう。



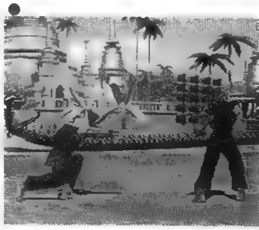
▲とにかく強いCPU豪鬼。こちらの跳び込みは確実に迎撃してくるし、だからといってガードを固めていると投げ技やガードブレイクで攻めてくる。スキをついての跳び込み連続技に賭けるしかない！

■基本パターン

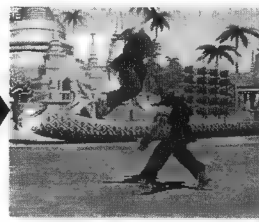
スタート時より少し離れた間合いでしゃがみ中Ⓟを出すと、CPU豪鬼は豪波動拳を撃つことが多い。しゃがみ中Ⓟの終了と同時に跳び込めば、一方的に反撃できるぞ。

また、CPU豪鬼が斬空波動拳を撃った場合、かならず天魔斬空脚で降下してくる。その着地点めがけてジャンプすれば、CPU豪鬼がしゃがみ中Ⓚを空振りするので、ジャンプ攻撃＋αをたたき込めるぞ。なお、遠距離から飛び道具を撃つと、CPU豪鬼は垂直ジャンプで回避しつつ斬空波動拳を撃つことが多い。これをパターンに利用してもいいだろう。

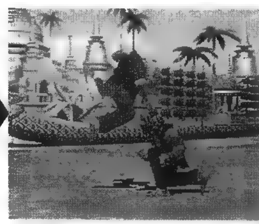
しゃがみ中Ⓟで豪波動拳を誘え！



▲これくらいの間合いでしゃがみ中Ⓟを出し、すぐさま跳び込んで連続技を狙う。ただし、間合いが近いと、誘い技のしゃがみ中Ⓟが滅殺豪昇龍で反撃されやすいので注意すること



◀豪波動拳を撃っていたら、そのまま連続技をキメるべし！



◀これは失敗パターン。間合いを離してやりなおそう

■そのほかのパターン

キャラ固有の技を使ったパターンも紹介する。うまく使いわけよう。

●跳び込み→投げ技パターン

スタート時の間合いから前方ジャンプ直後の強攻撃→着地と同時に投げ技を仕掛ける。必殺投げを持つ、ザンギエフ、アレン、ダランに最適。

●強・竜巻旋風脚パターン

スタート時の間合いで強・竜巻旋風脚（魍魎渦旋、竜巻斬空脚）の１発目だけを出すと、豪鬼はガードポーズのまま固まる。そのスキに投げよう。

●立ち弱Ⓚパターン

春麗、ほくと、スカロマニア、プルム プルナで可能。スタート時の間合いで立ち弱Ⓚ（春麗は立ち中Ⓚ）を出すと、豪鬼はしゃがみ強Ⓚを出してくるので、その空振りにしゃがみ強Ⓚで反撃する。豪鬼が起き上がるときに前述の技を出せば、再度パターンに持ち込めるぞ（この場合はリュウ、ケン、カイリ、豪鬼の立ち中Ⓚでも可）。

●逃げ切りパターン

遠距離でブレアの立ち弱Ⓚを連発していると、CPU豪鬼は何もしてこなくなる。これで判定勝ちを狙おう。

●気練射パターン

遠距離で気練射を限界までタメて発射するだけ。なぜかCPU豪鬼は無防備のまま食らってくれるのだ。

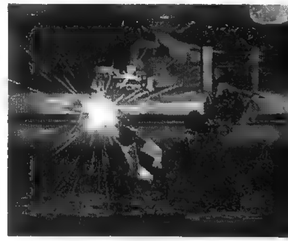
VS CPU ガルダ

攻撃力&防御力ともに高く、こちらの行動に対しては、CPU豪鬼以上の反応を見せてくる強敵だ。

とくに凶悪なのが、わずかなスキに反撃してくる鬼斬。空中鬼燕舞でキャンセルして追加ダメージを与えてくることもあるし、しゃがみ中Ⓚからつなげてくることもある。

ケズリによるダメージ量もハンパではない。襲牙や鬼燕舞を1回ガードしただけで強攻撃1発ぶんの体力をケズりとられてしまうのだ。

防御力が非常に高いため、強力な連続技をキメても、与えるダメージはごくわずかということもガルダの強み。たとえば、ガルダには「跳ばせて落とす戦法」が通用するのだが、その場合はよくても判定勝ちにしか持ち込めず、一度でも対空迎撃を失敗すれば、アッという間に逆転されてしまうのだ。

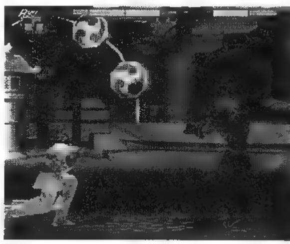


▲圧倒的な破壊力を誇るガルダ。たとえケズリでも大ダメージを受けてしまうぞ

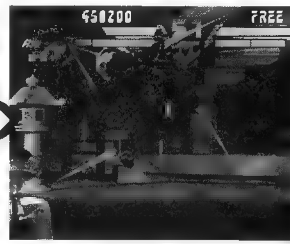
■基本パターン

スタート時より少し離れた間合いでしゃがみ中Ⓟを出すと、ガルダは鬼斬を出してくることが多い。その着地のスキに通常投げか必殺投げ、または落下中に空中投げ（ダランキャッチも含む）で反撃しよう。

投げ技は防御力などのダメージ修正を無視するので、効率よくダメージを与えられるぞ。投げ抜けされたときは、間合いを離してやりなおすべし。



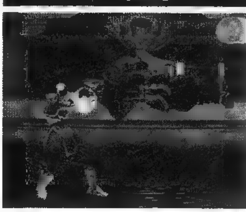
▲このくらいの間合いからしゃがみ中Ⓟを出して（空振りして）、鬼斬を誘おう



▲間合い調整があっていれば鬼斬を食らわない。着地のスキに投げてしまえ

チャンス ガルダの技でガード（空振り）後に反撃できるもの

轟牙



◀スキは絶大。投げ技ばかりかガードブレイクもキマる

襲牙



◀空振ったスキに踏み込み、しゃがみ強Ⓚで反撃しよう

蛇斬、幻



◀しゃがみ強Ⓚや投げ技で反撃できる。画面端なら確実だ

斬鬼、狂蛇



◀しゃがみ強Ⓚで反撃可能。後者は十分踏み込んでから

舞



◀移動後に一瞬だけスキがあるので投げ技をキメられる

鬼燕舞



◀攻撃終了を確認したら踏み込んで投げる。空中版も同様

EXTRA PART §6



▶ほ、ほくとのけん……（北海道／ロビンマン）【情報局長：石破ラブラブ天驚拳という手もあるな。声優一緒だし（左の人のみ）】

ストリートファイターEX

超情報局

PART2

だぁぁぶる、情報局！（またもやガイル風）。というわけで、超情報局の第2部だが、第1部とは対照的に、ディープかつあまり役に立たない情報をお送りしていこう。

視点切り替えモード

対戦中（各種デモをのぞく）に画面の視点が変わるのは、投げ技をキメたときに限定されている。しかし、なにかしらの条件で、コンピュータの3D処理に誤差が生じると、視点が半回転して（裏側に移動する）、見た目の左右位置が逆転してしまうのだ。

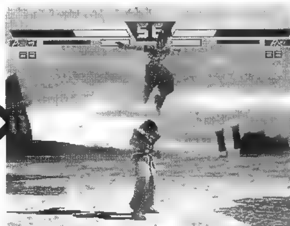
この現象は、起き上がった相手の頭上めがけて跳び込むとごくまれに発生するが、以下の手順を踏めばある程度意図的に行なうことが可能。ただし、これが実戦向きかどうかは各自の判断にまかせる（相手の意表を突けるとは思うが）。なお、これらの方法は相手が画面端にいると実行できない。

余談だが、視点反転後はスカロスライダーから相手をめくる条件（→P.206）がちゃんと左右逆になるぞ。

発生方法① 2段ジャンプで跳び越える



▲テネル♣キックやⓀ通常投げでダウンさせた相手が起き上がるときに跳び越える



▲そして、着地する直前に後方2段ジャンプをして、再度相手を跳び越えると……



▲視点が変わり、互いの左右位置が判断しづらくなる。このスキに攻撃を仕掛けろ！

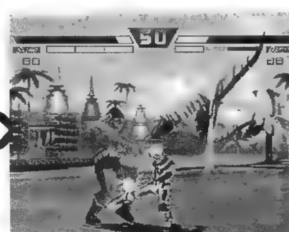
発生方法② スカロスライダーで軸ずらし



▲近距離からスカロスライダー（左からなら強、右なら中）でダウンさせたら……



▲あらかじめレバーを➡に入れておき、技の終了と同時に後方ジャンプしてみよう



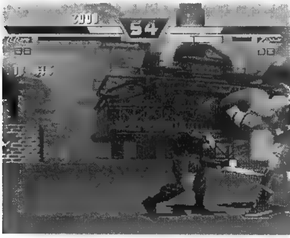
▲これで視点が反転。スカロドリームをキメたあとでも同じようなことが可能だ

DARKシャックルで点数かせぎ

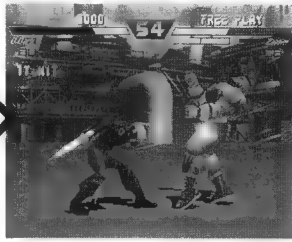
DARKシャックルは、ナイフで相手を何度も刺してから爆弾攻撃でトドメをさすというスーパーコンボ。最初の攻撃がヒットすれば、相手が空中もしくは遠距離にいないかぎり、爆弾攻撃まで連続ヒットする。

ところが、この技を使うと、攻撃終了後だけでなく、攻撃の途中（相手を地面にたたきつける直前）にもコンボ・ボーナスが加算されるという変わった現象が起こるのだ。連続技によるダメージ修正値（→P.185）も、この段階で初期化されるぞ。

たとえば、ジャンプ強Ⓚ→しゃがみ中Ⓟ→しゃがみ中Ⓚ→DARKシャックル（5ヒット）→KILLトランプ（3ヒット）→DARKシャックル（9ヒット）という連続技をキメた場合、爆弾攻撃の前（DARKシャックルの6ヒット目）に7000点、攻撃終了後に8500点と、2回にわたってコンボ・ボーナスが入るわけだ（ちなみに攻撃ヒット得点の合計は2500点）。ハイスコアを狙う人は覚えておこう。



▲対CPU戦でDARKシャックルを地上の相手にヒットさせた場合……



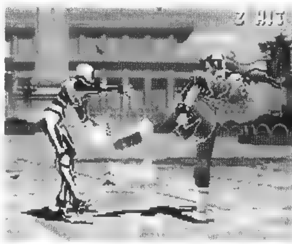
▲相手を地面にたたきつける直前にその段階でのコンボ・ボーナスが加算される



▲さらに爆弾攻撃のあと、最終的なヒット数のコンボ・ボーナスが得られるのだ

百裂脚の怪

春麗の百裂脚は、Ⓚボタンを連打しつづけることで、攻撃動作を半永久的にくり返すことが可能。ただし、弱なら3+2×n（n=3、5、7…）、中なら3+5×n（n=3、8、13…）、強なら3+4×n（n=3、7、11…）ループ目の動作中は、攻撃判定がなくなってしまうので注意しよう。もっとも、そのときまで百裂脚を出している人はいないと思うが。


▲Ⓚボタンを連打して、百裂脚の攻撃動作をひたすらくり返していると……


▲本文で説明したループ数のときのみ、攻撃能力がなくなってしまうのだ

数珠の秘密

対2P戦、対CPU戦とも、右のカコミにある条件を満たすと、豪鬼が首につけている数珠が弾け跳ぶ。演出の一環でしかない要素に、これだけ複雑なシステムが組み込まれているのがおもしろいところ。

なお、③のダメージ量は、連続技をキメたときの合計でもOKだが、この条件はあくまで減った体力の量で判定されているので、防御力の高いCPU豪鬼が相手のときは成立しにくい。

数珠がはじける条件

①3ヒット以上の連続技でKO
②LV3スーパーコンボでKO
③100（＝体力ゲージの半分）以上のダメージを受けて吹き飛ぶ
④5ヒット以上の連続技で吹き飛ぶ
※①～④のいずれかを満たせばいい。なお、④の確率は

$$\left(\frac{1}{30-(ヒット数\times2)}\right)$$



▲「豪鬼の産卵」とまで言われた（←いま思いついた）数珠のばらまきシーン。左の条件を満たせば見ることができるぞ

厳密なコマンド入力方法

一部のコマンドは、以下のような操作でも入力が認められるぞ。

●ジャンプ↓＋ボタン

↘に入れてもOK。ザンギエフのジャンプ↓＋強Ⓟだけは↙でも可だ。

●タメ系コマンド

←タメ→の←は斜めでもOK。↓タメ↑と←タメ→←→のコマンドはすべての入力が斜めでもいい。↙タメ↘↗については、↙タメ、→要素、↗、↑要素と判定されている。

●レバー回転コマンド

最後の入力だけは斜めでも可。1回転なら→↘↓↙←↖、2回転なら→↘↓↙←↖↑↗→↘↓↙←↖でOK。

●弱Ⓟ、弱Ⓟ、→、弱Ⓚ、強Ⓟ

弱Ⓟ×2入力中のレバーはどの方向でもいい。弱Ⓚと強Ⓟ入力中はレバーを入れたままにすること（中立にもどしても可）。なお、→はしゃがみ時のみ↘でもOKなので、↙に入れつつ弱Ⓟ、弱Ⓟ、↘に入れつつ弱Ⓚ、強Ⓟで、しゃがんだまま技を出すことが可能。

●プルム プルナのスーパーコンボ

2つあるどちらの技も、最後のレバー入力が不要（レスアル★カーナなら↓↘→↓↘＋Ⓚでいい）。

停　電

対CPU戦で、強烈なスーパーコンボを食らってゲーム・オーバーになったときは、リプレイ画面でCPUキャラがスーパーコンボを使った瞬間（画面暗転時）にスタート・ボタンを押してみよう。

これで、継続プレイの受付画面に切り替えられるが、そのときの背景がいつもより暗くなるのだ。よりダークな気分にひたれるぞ。



▲リプレイ中に画面が暗転したら、スタート・ボタンを押してスキップするのだ



▲すると、継続プレイの受付画面においても背景が暗転したままになる

怪現象の部屋“DNA崩壊”

世界各地の怪現象を解明するために結成された団体・MMR（毎日無理せずラクしようの会）。現在、彼らは電磁波が人体のDNAにどう影響するのかを調査すべく、秘境の地・タイで研究に没頭していた——。

そして、彼らは見た。電磁波によってDNA崩壊を起こし、身体が同化してしまった人間の姿を。やはり世界は終末“カタストロフィー”へと向かっているのだろうか？　なお、ブラフマボムと超絶鬼神ボム以外の技では実行不可だ（←いきなり素にもどる）。

※この物語は事実をもとにしたフィクションです





▲前方転身でダランの真下に移動したケンをダランがブラフマボムでつかんだ瞬間(←説明的文章)、電磁波が共振によって通常では考えられない量まで増大／

▶DNA崩壊によって身体が同化／　しかし、その直後には何事もなかったかのように2人の身体が分離した

連続技研究委員会 CPU編

対CPU戦専用キャラであるベガとガルダが実際に使ってきた連続技を公開する。

ベガ

多用するのはAの前半。Cは遠距離からの跳び込みをサイコキャノンのタメで迎撃し、吹き飛んだ相手に弾を当てるというもの。12ヒットまで確認ずみ（あと2〜3ヒットはいける?）。

A	しゃがみ中Ⓚ→ダブルニープレス→ニープレスナイトメア→サイコキャノン
B	サイコキャノン→サイコクラッシャー
C	サイコキャノン(タメ)→サイコキャノン(発射)

D 1+1HIT

最初からガード不能

投げ技で吹き飛ばした相手に攻撃を当てるといった屈辱度てんこ盛りの凶悪コンボ。当然、こちらは回避不可能だが、さすがに「2HIT」とは表示されない。なお、投げ技からの追撃が可能なのは、本作品では彼だけだ。

通常投げ(デススルー) → しゃがみ強Ⓚor サイコクラッシャー


▲ベガの通常投げは2種類だがこれは片足で蹴り上げるもの


▲地面にたたきつけた相手が空中に浮いているときに……


▲しゃがみ強Ⓚやサイコクラッシャーを仕掛けてくるのだ


▲例外的ながら、これで空中コンボが成立する。もう最悪

ガルダ

意外とバリエーションにとぼしいことがわかる。Aはジャンプ強Ⓚからキメることも多い。BとCはそのまま必殺技やスーパーコンボにつなげてもよさそうだが、その目撃例はない。

A	しゃがみ中Ⓚ→鬼斬→鬼燕舞
B	しゃがみ弱Ⓟ×2
C	しゃがみ中Ⓟ→しゃがみ中Ⓚ

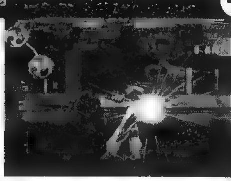
D 17HIT+α

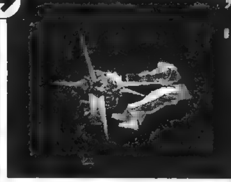
冥土行きコンボ

なんと、これだけで冥土行きが成立してしまう。ただし、このキャンセルは鬼斬→鬼燕舞ほど多用しないので、目撃例は少なめ。ほかにも、「低空の相手に鬼燕舞」での一発昇天コンボが確認されている。

龍牙 → 鬼燕舞


▲体力ゲージに注目。近距離でうかつに手を出すと……


▲龍牙の痛烈なカウンターを食らってしまうことが多い


▲さらに、運悪くガルダが鬼燕舞でキャンセルしてくると……


▲一瞬でKO。しかも、その後も攻撃がヒットしつづけるのだ

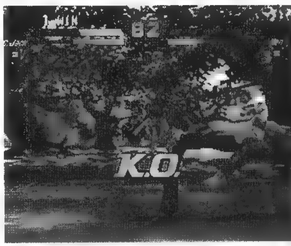
アピール研究委員会

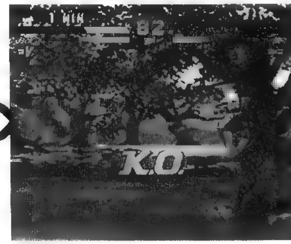
誰しも、相手に勝利したときはうれしいもの。でも、その喜びをなかなか表現できなくて……と日々悩んでいる読者のためにできたのがこのコーナーだ。まずはご一読あれ。

Appeal 1 アピールって何だ？

本作品では、相手をKOしたあとに3秒ほど自由に動ける時間があり、そのあいだは投げ技やガードブレイク以外の技を自由に出すことができる。

この時間内にキャラを操作して「勝利の喜びを表現」することを、我々アピール研究会（通称・アピ研）では、「アピール」と呼んでいる。キミもアピールを研究し、勝者のみに許された特権を味わおうではないか。





▲相手をKOしたらアピールのチャンス。自分の気の向くままに、美しいアピールを行なうのだ。基本技だけでなく、必殺技やスーパーコンボも使ってみるといいだろう

Appeal 2 トドメのアピール

自分の勝ちが確信できた試合は、カッコよく相手にトドメを刺したくなるものだ。アピ研では、その行為を「トドメのアピール」と分類している。

このアピールからは、次項以降で解説していく「倒したあとのアピール」や「リプレイでアピール」につなげることも可能だ。さらに、ここでスーパーコンボゲージが残っていれば、倒したあとのアピールもよりハデに美しくキメることができるぞ。

それでは、余裕を見せつつアピールするための方法を紹介する。

①ガードブレイク ›ガードブレイク

ガードブレイクでよろめかせた相手に再度ガードブレイクを当てるというもの。相手の体力が少なく、自分のゲージが2レベル以上タマっている場合に狙っていける。

②ガードブレイク ›スーパーコンボ

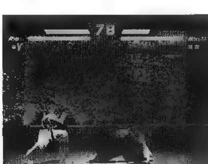
ガードブレイクがヒットした瞬間にスーパーコンボでキャンセルしてトドメを刺すというもの。与えるダメージが大きいので、①よりも狙いやすい。なお、ザンギエフなら、ガードブレイクをキャンセルしてファイナルアトミックバスターという連続技（2HITとは表示されないが）も可能だ。



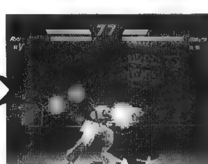


◀アピールしつつトドメを刺すのもまた一興。ただ、ガードブレイク×2はダメージが少ないので、かならずKOできる場合にのみ狙おう

ドハデにアピール



▲相手の体力が少ない！ アッピール・チャ〜ンス!!



▲うまい具合にガードブレイクをヒットさせて……



▲そのままキャンセルで真空波動拳をたたき込め！



▲まだ体力が残っているなら真空竜巻旋風脚でトドメだ

Appeal 3 倒したあとのアピール

スカロドリーム、瞬獄殺、相手が画面外に吹き飛ぶような技、のいずれかでKOした場合をのぞき、勝ったプレイヤーには約3秒間のアピール・タイムが与えられる。ここでは、投げ技とガードブレイク以外の技なら何でも出すことができるのだ。しかも、アピール・タイム中はスーパーコンボゲージの増減が行なわれないので、ゲージが1レベル以上あれば、何度でもスーパーコンボを出せるぞ。

このアピール・タイムは、ホームランヒーローやガードブレイクなどでトドメを刺した（相手を空中に浮かせた）ときなら、ひたすら攻撃を当てつづけることで延長可能。たとえば、ホームランヒーロー →しゃがみ強Ⓟのくり返しなら約10秒間アピールできるのだ。

ただし、時間を延長するアピールは試合進行のさまたげになるので、2本取って勝ち残ったときか、知人との対戦のときだけにとどめておこう。



◀倒れている相手を押しつづけることもアピールの一種。あ〜る〜はれた〜



◀スカロマニアの挑発はコツなアピールだが……あまり目立たないかもね

つんつんサクサク



▲ドクトリンダークで可能な強烈なアピールを紹介しよう



▲DARKシャックルの出はじめで相手をKOしたら……



▲そのままスーパーキャンセルでKILLトランプを出せ



▲そしてDARKシャックルでキャンセル……をくり返す

Appeal 4 リプレイでアピール

相手をKOしたあとは、勝敗が決定する前後の映像が、決着前2秒＋決着後2秒の4秒間にわたって再生（リプレイ）される。以下のように、これを利用したアピールもあるのだ。

①飛び道具でアピール

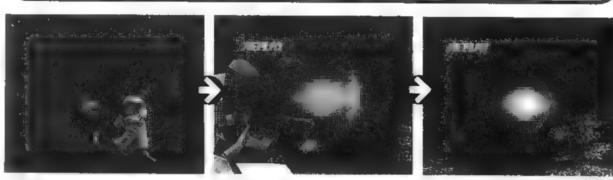
横に飛ぶタイプの飛び道具で、遠距離の相手をKOすると、飛び道具を追うような視点でリプレイされる。

②ボイスでアピール

リプレイ時は「ボイスのつなぎ」が短縮されることを利用したもの。相手をKOした直後に特定のスーパーコンボを出すことで可能（下参照。）

ただし、これらのリプレイは、成功する状況が極端に限定されるので、積極的に狙わないといけない。しかも、リプレイが行なわれる時間を延長する方法がないばかりか、対戦相手にスタート・ボタンでスキップされる可能性もある。対CPU戦でないと無意味に終わることが多いぞ。

バーチャ○ン・リプレイ?



▲飛び道具によるアピールは、互いが画面端にいるような間合いから飛び道具を連発（スーパーコンボでも可）していれば比較的ラクに狙える。そのリプレイ画面はまるで……

渡れ！黄昏ライン橋



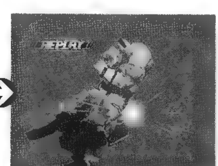
▲リプレイでのボイス短縮を利用。まず、ダランで……



▲KO寸前の相手に黄昏ラリアット。1発目でKOしたら



▲ボイスの「黄昏ラ」でキャンセルをかけ、インドラ〜橋



▲成功すると、リプレイでは「黄昏ライン橋〜!!」となる

Voice Collection

これを見れば、各キャラクターがどんなときにどんなボイスを発しているのかがわかるぞ。

リュウ

フッ！	Ⓟ通常投げ
ハァッ！	ガードブレイク
はどうけん	波動拳
しょうりゅうけん	昇龍拳
ハッ！	竜巻旋風脚（1～2発目）
イヤァッ！	竜巻旋風脚（3発目）
しんくう……はどうけん！	真空波動拳
しんくう……たつまきせんぷうきゃく！	真空竜巻旋風脚
オレより強いヤツに会いにいく	勝利（腕組み）
なにも言うな、お前のコブシが語っている	勝利（腕組み）
うっ！	小ダメージ
うあぁっ！	大ダメージ
うわぁああ～っ！	KO
真のライバルは、明日のオレだ	未使用

ケン

ハァッ！	Ⓟ通常投げ
イヤァ！ハァッ！	Ⓚ通常投げ
ハアッ！	竜巻旋風脚（1～3発目）
イヤアッ！	竜巻旋風脚（4発目）
ぅるあぁっ！	ガードブレイク
はどうけん！	波動拳
しょうりゅうけん！	昇龍拳
いくぜっ！しょうりゅうれっぱ！	昇龍裂破
ぅるあぁっ！しんりゅうけん！	神龍拳
やったぜっ！	勝利（腕挙げ）
やっぱり勝つのはこのオレだ！	勝利（腕挙げ）
これが実力の差ってヤツさ！	勝利（Vサイン）
うっ！	小ダメージ
うぅっ！	大ダメージ
うわぁあ～ッ！	KO

春麗

イヤァッ！	立ち強Ⓟ
エイッ！	通常投げ
ヤァッ！りゅうせいらく！	空中投げ
せんえんしゅう！	ガードブレイク
ヤッ！ヤッ！ヤッ！	百裂脚
ひえんしゅう！	飛燕蹴
スピニングバードキック！	スピニングバードキック
ヤァッ！ヤァッ！せんれつきゃく！	千裂脚
はあぁぁっ！きこうしょう！	気功掌
あっはははははは！やったあっ！	勝利（飛び跳ね）
はぁぁぁ！	勝利（構え）
うっ！	小ダメージ
うぅっ！	大ダメージ
キャアァ～ッ！	KO

ガイル

フゥンヌッ！	Ⓟ通常投げ
ハッ！	Ⓚ通常投げ
フゥウンッ！	空中投げ
ソニックブーム！	ソニックブーム
サマソォ！	サマーソルトキック
オープニングギャンビット！	オープニングギャンビット
ダブルサマソォ！	ダブルサマーソルトキック
フッ！フンッ！イィィィヤッ！	勝利（蹴り連発）
止まって見えるぜ	勝利（キルサイン）
くたばるには早すぎるぜ	勝利（キルサイン）
手ごたえのない野郎だぜ	勝利（キルサイン）
オウッ！	小ダメージ
グオォゥ！	大ダメージ
ウゥアァァ～ッ！	KO

ザンギエフ

ウオォォリャッ！フンッ！	Ⓟ通常投げ
イヤァッ！	ダブルラリアット
フンッ！イヨォォォ！	スクリューパイルドライバー
ウゥゥリャッ！	ロシアンスープレックス
フン！フン！フン！フン！ウ～リャアァ！	スーパーストンピング
ファイナ～ル、アトミ～ック、	LV1ファイナルアトミック
イヨォォォ……バスターッ！	バスター
ファイナ～ル、アトミ～ック、フンッ！	LV3ファイナルアトミック
イヨォォォ……バスターッ！	バスター
バ～ンザァ～イ！	勝利（両手挙げ）
おぅっ！	小ダメージ
ぬっぐあ！	大ダメージ
うわぁああ～ッ！	KO

ほくと

はぁっ！	立ち強Ⓟ
いやっ！	➡＋強K
えいっ！	Ⓚ通常投げ
はいっ！	ガードブレイク
はっ！	流水
はっ！ごきゃくこう！	護流攻
ちゅうげきほう！	肘激崩
はあっ！	掌撃破
やっ！	振空撃
やあっ！	振脚撃
きれんえき！	気練射
きゃくほうぎ！	撃風技
我、奥義を得たり	勝利（演舞）
勝負をあせったようね	勝利（腰に手）
悪く思わないで	勝利（腰に手）
うっ！	小ダメージ
あぁっ！	大ダメージ
あっあぁぁぁっ！	KO

ドクトリンダーク

フッ！	➡＋中Ⓟ
ハッ！	➡＋中Ⓚ
死ね……	Ⓟ通常投げ
フン！	Ⓚ通常投げ
EXPLOSIVE	EX　プロシブ
KILL！	KILLブレード
KILL　TRUMP	KILLトランプ
DARK　SHACKLE	DARKシャックル
あの世へいきな	勝利（ナイフ見せ）
うっ！	小ダメージ
うおぉっ！	大ダメージ
うおぁぁぁ～っ！	KO

スカロマニア

トオーッ！	Ⓟ通常投げ
スカロヘッド！	スカロヘッド
スカロクラッシャー！	スカロクラッシャー
スカロスライダー！	スカロスライダー
スカロダイブ！	スカロダイブ
スカロトカチェ～フ！	スカロトカチェフ
スーパースカロクラッシャー！	スーパースカロクラッシャー
スーパースカロスライダー！	スーパースカロスライダー
スカロドリ～ム！悪は滅びろ！	スカロドリーム
ふはははははは	勝利（腰に両手）
私の勝ちだ！	勝利（両手を前）
ヒーローは私だ！	勝利（両手を前）
うっ！	小ダメージ
うおぉ！	大ダメージ
うわあぁぁぁっ！	KO

プルム プルナ

えいっ！	➡＋中Ⓟ
やっ！はいっ！	Ⓚ通常投げ
うふふふふふ……	空中投げ
ドリルプルス！	ドリル♤プルス
プリムキック！	プリム◇キック
テネルキック！	テネル♧キック
プラエクラーム！	プラエク♥ラーム
レスアルカーナ！	レスアル★カーナ
あたしの勝ちネ！	勝利（各種）
今度は誰と闘おうかしら？	勝利（おじぎ）
あっ！	小ダメージ
うぅっ！	大ダメージ
きゃあぁぁぁんっ！	KO

クラッカージャック

はっ！	立ち強K
おりゃ！	Ⓟ通常投げ
ふん！うおぉおっ！	Ⓚ通常投げ
食らえっ！	ガードブレイク
いやぁ！	サッカーボールキック
ストレート！	ダッシュストレート
アッパー！	ダッシュアッパー
うおぉおっ！	ファイナルパンチ（10）
うりゃ！うりゃ！うりゃ！トドメだ！	クレイジージャック
それ！それ！それ！まだまだ！ それ！それ！もう一発！	レイジングバッファロー
笑わせンなよ	勝利（ガッツポーズ）
気合いがたりねぇんだよぉ	勝利（ガッツポーズ）
張り合いがないねぇ	勝利（パンチ連発）
うっ！	小ダメージ
うお！	大ダメージ
うおぉぉぉぉおっ！	KO

カイリ

フン！	→＋中Ⓚ
はあぁあっ！	ガードブレイク
ハッ！	神気発動
まりゅうれっこう！	魔龍裂光
ハッ！	魍魎渦旋（1～2発目）
ヤッ！	魍魎渦旋（3発目）
しんきはつどう！	神鬼発動
はあぁあっ！フン！ハハハハ！でやっ！	豺狼兇手
でやあぁぁあっ！はあぁあっ……フッ	凶邪連舞
フッ、口ほどにもない	勝利（拳合わせ）
おろかなヤツめ	勝利（拳合わせ）
貴様などオレの相手ではない	勝利（腕上げ）
うっ！	小ダメージ
おあっ！	大ダメージ
ぐわぁああ～っ！	KO

アレン　スナイダー

ウリャ～ッ	→＋中Ⓚ
ドウダッ	通常投げ
ヤァ～ッ	通常投げ
オトトイ、キヤガレ！	通常投げ
ウリャ～ッ、リャリャリャリャ～ッ、 ヨッシャア～ッ！	空中で5発きめて、 うぉっしゃー!!
SOUL　FORCE！	ソウルフォース
RISING　DRAGON！	ライジングドラゴン
JUSTICE　FIST！	ジャスティスフィスト
FIRE　FORCE！	ファイヤーフォース
TRIPLE　BREAK！	トリプルブレイク
ヨッシャア～ッ！	勝利（気合い）
ヤアァ～ッ！	勝利（気合い）
オトトイ、キヤガレ！	勝利（のけぞり）
ウォ！	小ダメージ
ウオゥッ！	大ダメージ
ウワァアァァ～ッ！	KO

ダラン　マイスター

ラリアットぉっ！	ラリアット
のりゃあっ！はあぁあっ、ブラフマボム！	ブラフマボム
うりゃあっ！ガンジスDDT！	ガンジスDDT
ちょうぜつ！うりゃあっ、はあぁあっ、 きしんボム！	超絶鬼神ボム
たそがれ！ラリアットぉっ！	黄昏ラリアット
インドラぁぁばっしぃぃぃぃ！	インドラ～橋
若いのう	勝利（VS年下の男性）
なっとらんな若僧	勝利（VS年下の男性）
あせるな	勝利（VSそのほか）
道は長い	勝利（VSそのほか）
うぉ！	小ダメージ
ううっ！	大ダメージ
うおぉわぁ～っ！	KO

ブレア　デイム

いやっ！ふんっ！	シュートアッパー
シュートキック！	シュートキック（1発目）
はっ！	シュートキック（2～3発目）
やっ！	シュートキック（強・3発目）
ライトニングニー！	ライトニングニー
はっ！ミラージュコンボキック！	ミラージュコンボキック
無様なこと	勝利（振り向き）
あら、もう終わりなの？	勝利（側転）
うぅ！	小ダメージ
ううっ！	大ダメージ
あああぁ～っ！	KO

ベガ

フッハッハッハッ……絶望にうなれ！	登場
フ！	通常投げ①
ヌ！ヌ！ヌゥン！	通常投げ②
サイコクラッシャーッ！	サイコクラッシャー
ヌハハハッ！	ダブルニープレス
サイコキャノン！	サイコキャノン
ヌハハハッ！ヌン！フッ！	ニープレスナイトメア
フッ、ぬるいわ！	勝利（各種ポーズ）
ここが貴様の墓場だ	勝利（首斬りポーズ）
絶望にうなれ！	勝利（浮遊）
うぉ！	小ダメージ
うぉおっ！	大ダメージ
ぐおぉぉっ！	KO

豪鬼

ふんっ！	→＋中Ⓚ
ぬおっ！	ジャンプ↓＋中Ⓚ
うりゃあっ！	Ⓟ通常投げ
ぬぅぅおっ！	ガードブレイク
はぁっ！	豪波動拳
ぬぅぅん！	灼熱波動拳
ふん！	斬空波動拳
ふん！	竜巻斬空脚（1～3発目）
でやあっ！	竜巻斬空脚（4発目）
ぬうぅぅんっ！	滅殺豪昇龍
めっさつ……	滅殺豪波動
ぬしでは役不足だ	勝利（背中見せ）
己の力も見切れぬか？	勝利（背中見せ）
ぬうぅぅんっ！	勝利（震脚）
ぬおっ！	小ダメージ
うおぉぉ！	大ダメージ
ごおぉぉぉ！	KO

ガルダ

えいっ！どあっ！	斬鬼
ふぁ！ふぁ！でやあっ！	狂蛇
ほあぁぁっ！	通常投げ①
ふぅぅぅんっ！	通常投げ②
えぇいっ！	ガードブレイク
でやあっ！	鬼斬
ふん！	鐵牙
えい！	轟牙
ふぁ！	裂牙
はあぁぁぁぁっ！	舞
くらえぃっ！	鬼燕舞
目ざわりなヤツめ	勝利（構え）
死こそお前にふさわしい	勝利（バック転）
おおっ！	小ダメージ
うぅむっ！	大ダメージ
ぬあぁぁあっ！	KO
遠慮はいらん死にたまえ	未使用

声優の部屋

本作品のキャラクター・ボイスは、数多くの声優が担当している。しかも、制作スタッフの趣味が反映されたのか、アニメなどで著名なメンバーが一堂に会しているのだ。というわけで、各声優のプロフィールを紹介しよう。なお、声優へのファンレターは右の担当事務所にて受けつけているぞ。
※文中敬称略。紹介順序は担当したキャラの公式順番に準じる
※TVはテレビアニメ（または特撮）、NRはナレーションの略

ファンレターの宛先

●アーツビジョン
〒151 東京都渋谷区代々木1-14-11
メゾンフルーリィ1F

●青二プロダクション
〒107 東京都港区南青山2-11-14
イチーズビル2F

●81プロデュース
〒151 東京都渋谷区富ヶ谷1-3-5
BOF代々木公園4F

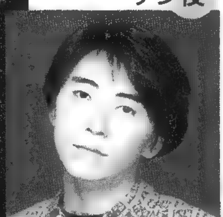
※各声優の所属事務所はプロフィールの欄にて記載

石塚（いしづか）堅（かたし） リュウ役



9月22日生　大阪府出身
アーツビジョン所属
●おもな出演作品
OVA　NinJa者（ハヤシ）
ゲーム　スリップストリーム（スリル）、女神異聞録ペルソナ（マーク）、ヘヴンズゲート（刃、京介、ダルファー）

岩永（いわなが）哲哉（てつや） ケン役



6月24日生　東京都出身
アーツビジョン所属
●おもな出演作品
TV　新世紀エヴァンゲリオン(ケンスケ)、獣戦士ガルキーバ（桃矢）、とっても！ラッキーマン（スーパースターマン）
OVA　神秘の世界エルハザード（誠）

宮村（みやむら）優子（ゆうこ） 春麗役



12月4日生　兵庫県出身
アーツビジョン所属
●おもな出演作品
TV　VS騎士ラムネ&40炎（パフェ）、新世紀エヴァンゲリオン（アスカ）、愛天使ウェディングピーチ（ひなぎく）
OVA　ぼくのマリー（雁狩マリー）

玄田（げんだ）哲章（てっしょう） ガイル役



5月20日生　岡山県出身
81プロデュース所属
●おもな出演作品
TV　ドカベン(岩鬼)、Dr.スランプアラレちゃん(スッパマン)、ハイスクール！奇面組（豪）、シティハンター（海坊主）、みどりのマキバオー（カスケード）

高木（たかぎ）渉（わたる） ザンギエフ、ドクトリンダーク役



7月25日生　千葉県出身
アーツビジョン所属
●おもな出演作品
TV　機動新世紀ガンダムX（ガロード）、キャプテン翼J（高杉）、美少女戦士セーラームーンR（ルベウス）
OVA　新トムとジェリー（トム）

天野（あまの）由梨（ゆり） ほくと役



1月5日生　京都府出身
アーツビジョン所属
●おもな出演作品
TV　機動武闘伝Gガンダム（レイン）、無責任艦長タイラー（ユリコ）、幽☆遊☆白書（蛍子）、天地無用！（清音）
OVA　うしおととら（麻子）

スカロマニア役

二又一成（ふたまた いっせい）



3月15日生　青森県出身
アーツビジョン所属
●おもな出演作品
TV　サザエさん(三河やのサブ)、めぞん一刻（五代）、うる星やつら（チビ）、ハイスクール／奇面組（潔）
OVA　機動警察パトレイバー（進士）

プルム　プルナ役

坂本千夏（さかもと ちか）



8月17日生　東京都出身
アーツビジョン所属
●おもな出演作品
TV　赤ちゃんと僕(みのる)、美少女戦士セーラームーン・セーラースターズ（夜天）
映画　となりのトトロ(メイ)、銀河鉄道の夜（カムパネルラ）

クラッカージャック役

銀河万丈（ぎんが ばんじょう）



11月12日生　山梨県出身
青二プロダクション所属
●おもな出演作品
TV　機動戦士ガンダム（ギレン・ザビ)、機動メカ　ザブングル（ティンプ)、装甲騎兵ボトムズ(ロッチナ)、ミスター味っ子（味将軍)、タッチ（原田）

カイリ役

塩沢兼人（しおざわ かねと）



1月28日生　東京都出身
青二プロダクション所属
●おもな出演作品
TV　機動戦士ガンダム（マ・クベ）、北斗の拳（レイ）、レッドバロン（孔明）
ゲーム　アンジェリーク（クラヴィス）
OVA　究極超人あ〜る（R田中一郎）

アレン、ガルダ役

細井治（ほそい おさむ）



9月22日生　埼玉県出身
アーツビジョン所属
●おもな出演作品
TV　ピット・ザ・キューピッド(ナルシス)
PRビデオ　セガビデオマガジン（NR）
ゲーム　初恋物語(貴也)、ワロビージャックの大冒険（ワロビー）

ダラン役

長嶝高士（ながさこ たかし）



2月24日生　和歌山県出身
アーツビジョン所属
●おもな出演作品
TV　激走戦隊カーレンジャー(グラッチ)、マクロス7(ドッカー)、銀河戦国群雄伝ライ(李福)、ジャングルの王者ターちゃん(クリスチャン)、ぼのぼの（ぼのぼのの父）

ブレア役

橘ひかり（たちばな ひかり）



9月18日生　大阪府出身
アーツビジョン所属
●おもな出演作品
CD　ハイスクールオーラバスター(亜衣)
OVA　同級生2（唯）
ゲーム　ブルーブレイカー(アーシャ)、デジタルアンジュ〜電脳天使SS(エインデベル)

ベガ、豪鬼役

西村知道（にしむら ともみち）



6月2日生　千葉県出身
アーツビジョン所属
●おもな出演作品
TV　スラムダンク(安西)、機動戦士Zガンダム（ジャミトフ)、魔神英雄伝ワタル（シバラク)、おれは直角（NR)、幽☆遊☆白書（NR）

補足説明

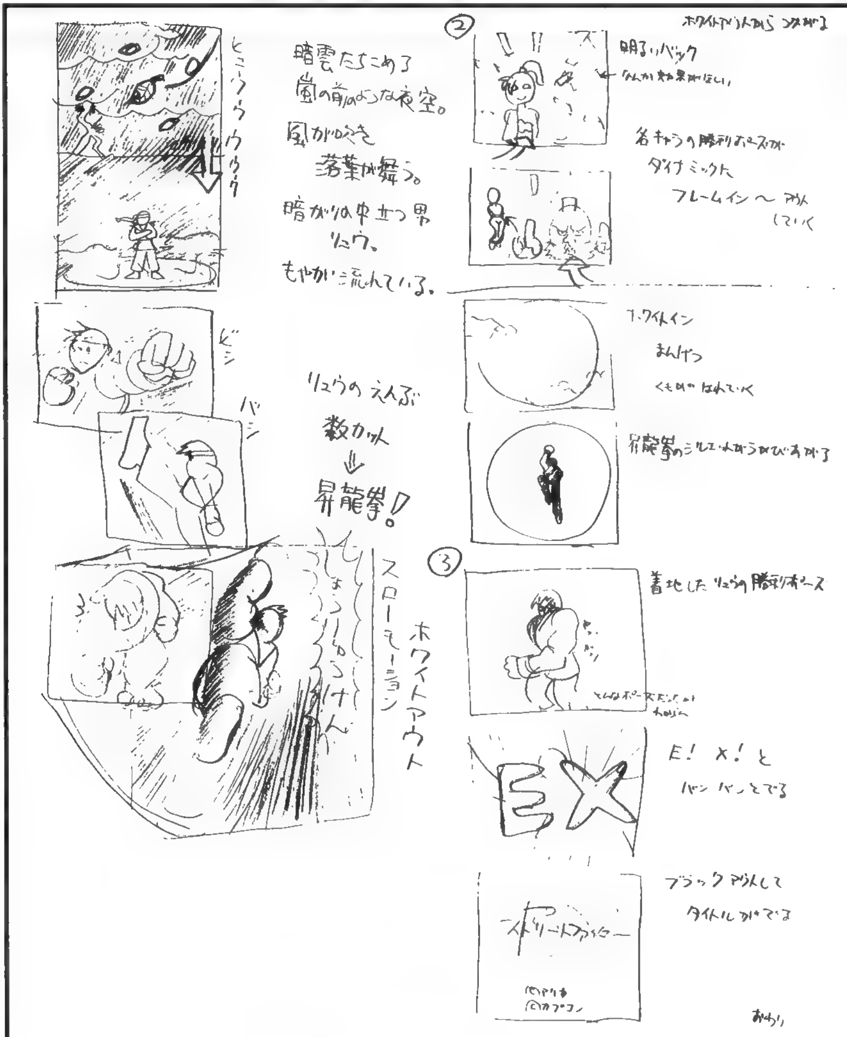
リュウ、ケン、春麗、ザンギエフ、ベガ、豪鬼の声優は、「ストZERO2」と同じ。玄田さんはテレビアニメ「ストリートファイターⅡV」のガイル役でもあった。カイリ役の塩沢さんは、同アニメや劇場版アニメにおいてバルログを担当。アレン&ガルダ役の細井さんは「ストZERO2」のダン役でおなじみの人だ。

なお、ゲーム中のナレーションは、スコット・マッカラさんというカナダ出身のナレーターが担当しているぞ。

禁断の章

毎度おなじみの禁断の章は、『ストEX』で初参加となった
キャラクターたちにスポットをあててお送りしよう。

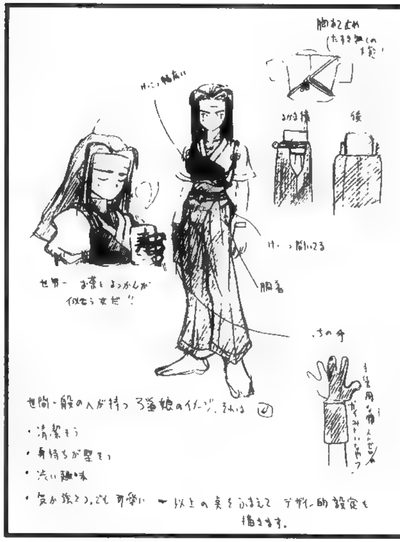
オープニング

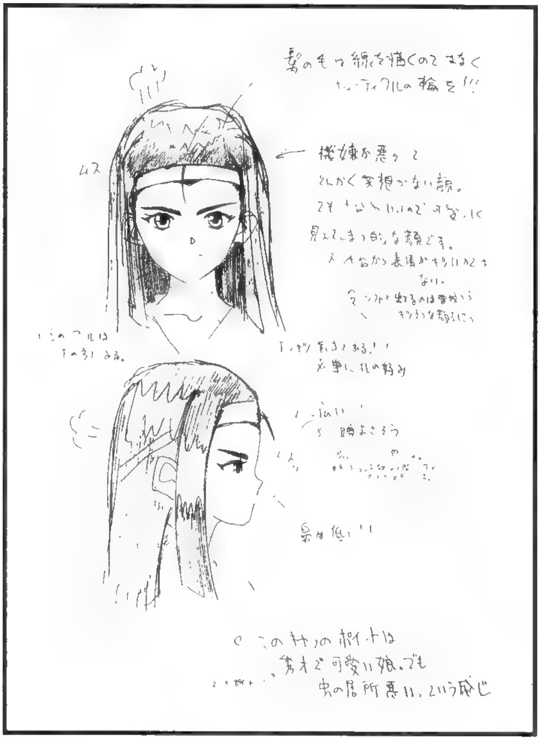


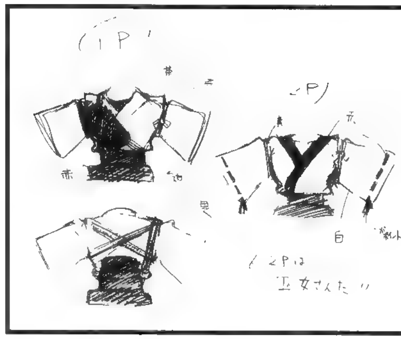
▶コインが投入されていないときに表示されるオープニング・デモ（集客デモ）の絵コンテ。ただし、これは開発途中のものなので、細かい部分が完成版とはちがう。大きく異なっている点は、リュウだけでなくケンも演舞に参加する（交互に行なう）ことと、各キャラクターの勝利ポーズがつぎつぎと表示されるシーンがカットされていることだ。着地したときのリュウのラフ・スケッチが、なんか人間離れしているような気が……

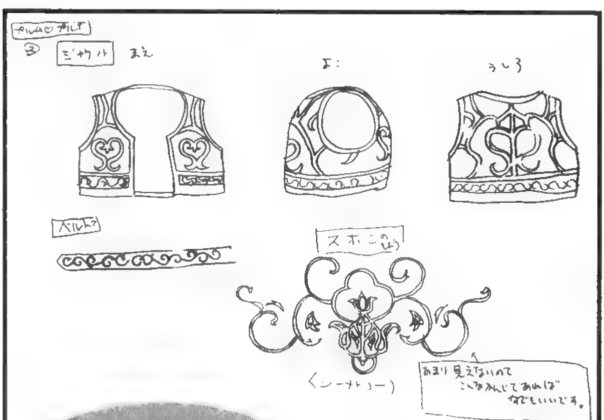
ほくと

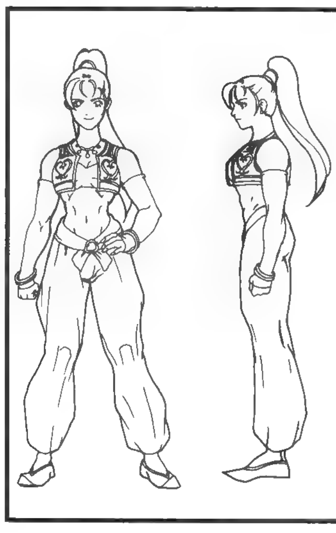
▼▶いつも怒っているという彼女。『スパII』のディージェイとは正反対だ（しゃがみ強Ⓚのポーズは一緒なのに……）。手甲は完成版だとなくなっている。色ちがいの巫女装束は残念ながら（？）合気道の道着に変更された







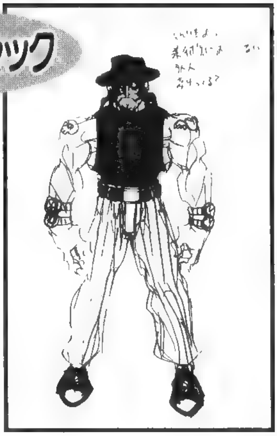




プルム プルナ

▲▶服がシンプルなためか資料も少なめ。ズボンの模様とベルトのデザインは色ちがいのもの（通常カラーは無地）

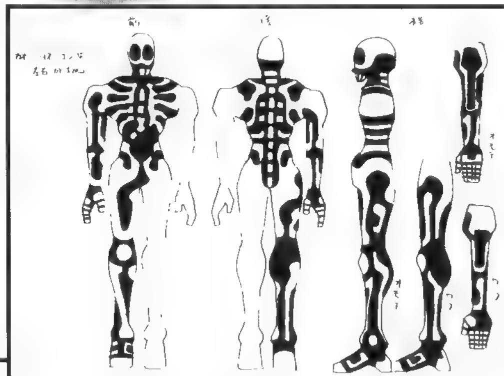
クラッカージャック

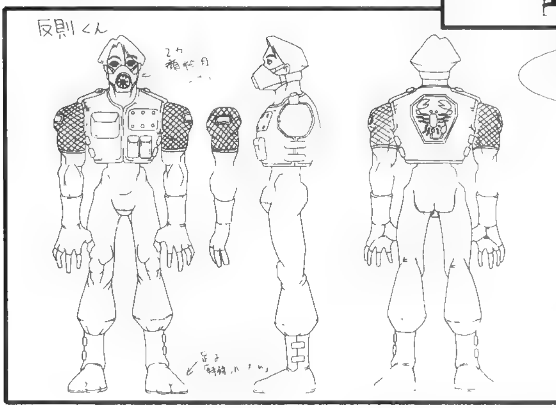


▶色ちがいのラフ・スケッチ。袖がなかったり、腕時計をしている点が完成版とは異なる。ちなみに、彼には「ミヤウチ」という開発コードがあったそうだが、この名前は特撮番組「快傑ズバット」の主人公を演じた宮内　洋に由来していると思われる

スカロマニア

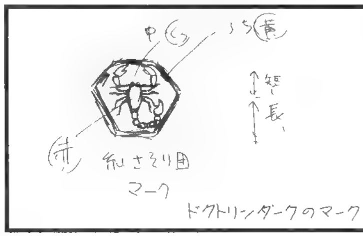
▼コスチュームの三面図だが、こうして見ると骨格標本みたいだ。顔、胸、腰の模様が左右対称ではないところがポイント



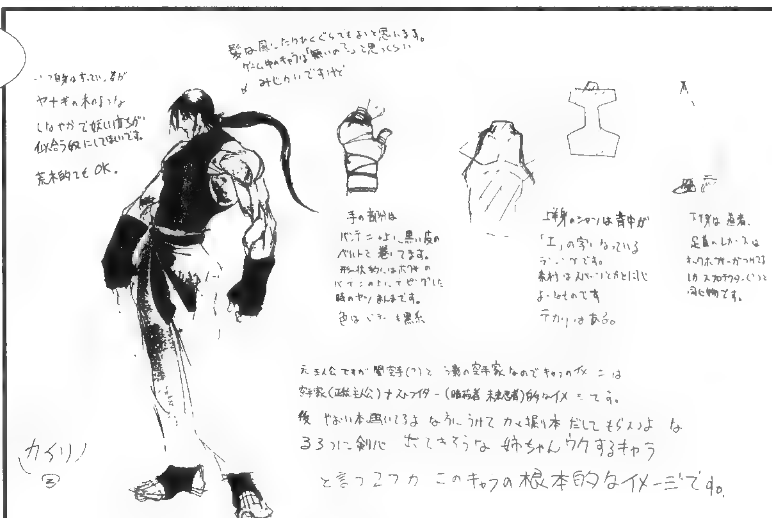


ドクトリンダーク

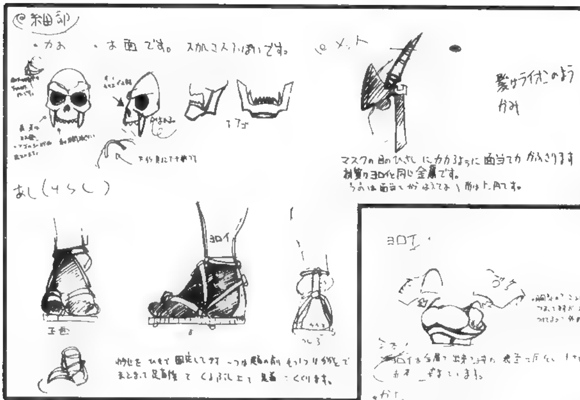
◀▼背中のマークまで細かく設定されている。開発コードは「反則くん」らしい（わかる気がする……）



カイリ

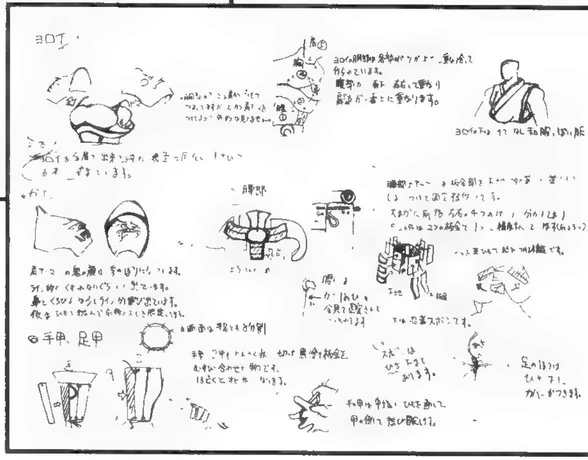


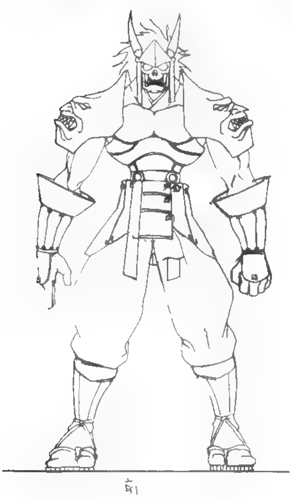
▶右下の説明書きを読むかぎり、開発当初は彼が主人公だったようだ。しかも、スタッフのさまざまな思惑(?)によってデザインされていたことがわかる。闇に生きる格闘家という設定はそのままだが、この段階では道着の色が上下で異なっていた（完成版の通常カラーは上下ともに紺色）



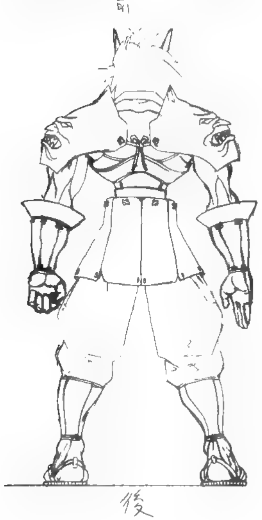
ガルダ

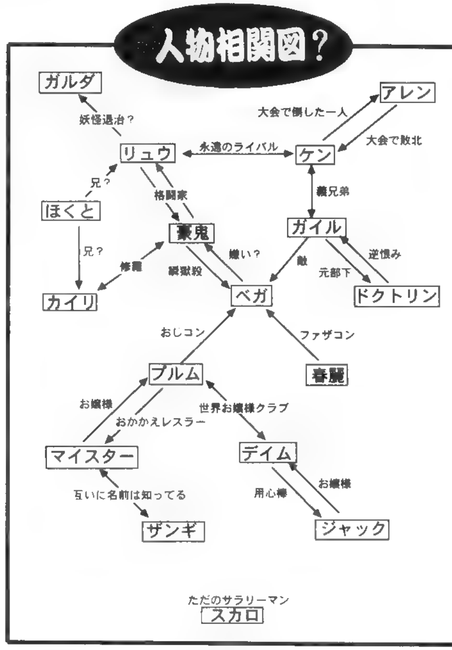
◀▼全身に甲冑をまとっているだけあって、かなりの注釈がそえられている。鎧が茶色なのは表面が赤サビでおおわれているからだったのだ。配色の関係で気づきにくいが、両肩には鬼面が彫られているぞ











▲それでは最後に、アリカからいただいた本作品の人物相関図を掲載しておこう(ただし「本気にしないように」とのこと)。孤立しているスカロマニアと豪鬼→ベガの「瞬獄殺」が笑える



『ストEX』の開発元・アリカの正式な社名は「ARIKA WEST」。AKIRAを逆さまに読んでARIKA、西谷の西をとってWESTと、創設者である西谷　亮氏の名前からネーミングされた会社だ。ゲーム雑誌「Beep!」のライター→カプコンで『ストII』のゲーム企画を担当→アリカ設立と、ゲーム業界で意欲的な活動をつづけている西谷氏のもとを訪れ、お話をうかがってみた。

（株）アリカ代表取締役

西谷亮 AKIRA NISHITANI INTERVIEW

2Dのゲーム性で3Dのゲームを作る

──「ストEX」は西谷さんにとっても、初のポリゴン・ゲームになるわけですよね？　見た目は3Dだけど、中身は2D的なテイストで作られているというのが、いかにも西谷さんらしいと感じたんですが。

西谷　もともと2Dのゲーム性を3Dに持ち込みたいっていうのが大前提としてあったんですけれど、それが実際にできるどうかの試行錯誤はありました。遊ぶ人にしてみたら、ポリゴンを使ったゲームですから、『バーチャファイター』のようなゲームをイメージするはずなんで、「3Dとしての要素を入れたほうがいいのか」とか「ガードボタンをつけたほうがいいんじゃないか」とか、いろいろ悩みましたね。でも作っていくうちに「2Dでもイケる、大丈夫だ」ってわかってきたんで、最初にあった3D的な要素はどんどん排除する方向へと進んでいったんです。

──2Dのゲーム性をポリゴンで表現するときに、苦労されたのは、どういう部分なんでしょう？

西谷　最初はジャンプが本当に使えるのかという疑問がありました。3Dの格闘ゲームって、ジャンプという動作が有利に働かない場合が多いですよね。どれも『ストII』シリーズみたいに跳び込みからガンガン攻めていく感じではないという、この点が1つ。もう1つは、飛び道具が本当に活かせるのかな？っていう疑問もありました。ほとんどの3D格闘ゲームが飛び道具を取り入れていないのは、何か致命的な欠点があるからなんじゃないか、と。結果として、そんなことはなかったんですけどね。

──波動拳はじつに波動拳らしく表現されてますよね。

西谷　プログラマーからは、さんざん文句を言われたんですよ。実体のないものを表現しなければならないわけですから……。それと、当たり判定も苦労しましたね。キャラクターをポリゴンで描いているので、見た目どおり、ポリゴンとポリゴンが重なったときに攻撃が当たったことにすれば問題ないんですが、そうすると2Dのゲームとはちがうフィーリングになっちゃうんです。2D的なおもしろさを追求するためには、キャラクターが同じライン上にいなくてはならないといった制約があって、それを実現するためには、ムリヤリな調整もしなければならない。たとえば



回し蹴りが当たったとすると、ポリゴンで計算してますから、当てられた側はその方向へ跳ばされて、軸がずれてしまいますし、めくりのときにも、プログラム的に調整をしてやらないと、ガード方向に矛盾が生まれてしまったりするわけです。当たりは3Dなのに、横から見たときは2Dなんで、つじつまの合わないところが出てきてしまうんですね。こういった部分の調整には最後まで苦労しました。

西谷流 バランス調整法

── 調整といえば、この本を作っていて驚いたのは、攻撃値とか得点とかを西谷さんが1つ1つ全部入力しているということですね。バランス調整の秘訣みたいなものはあるんですか？

西谷　数値の入力の場合、まずは大ざっぱに数字を入れていきます。このときの数値には論理的な裏付けがあるわけではなく、たとえば「この技だったら攻撃力は10くらいかな？」といった、かなり感覚的なものです。そして、たくさんのサンプルを取っての調整。ある程度の指標みたいなものはありますけど、こういう値でなくてはならないという答えがあるわけではないんで、とにかく何百回となく自分で遊んだり、ほかの人のプレイを見たりして、ある種、職人的な感覚で調整していくんですよ。

── 「ある程度の指標」っていうのは？

西谷　『ストII』だったら『ストII』らしい攻撃力の上下関係ってのがあるじゃないですか。技ごとでも、キャラごとでも。これを最初に大ざっぱに決めてしまうんですね。たとえば『ストII』シリーズって、弱パンチの攻撃力がわりと高いというイメージがあったんですけど、今回は逆に弱パンチをわざと弱くしてみようっていう方針を取りました。弱攻撃は攻撃力も弱く、当たり判定も小さくしてみようということですね。キャラごとに関して言えば、リュウを攻撃力の標準と決めたら、たとえばザンギエフはその1.25倍にするとか、このキャラはジャンプが得意だから、ジャンプ系の攻撃力を全体的に強めにしたりとか、そういうコンセプトやイメージをまず最初に決めてしまうわけです。これはかなり感覚的なものなんで、説明しにくいんですけれど……。

── なんだか料理みたいですね。舌で味を確かめながらおいしい味を作っていく、という。だとすると、料理人の腕がゲーム・バランスに大きく影響するわけですか。

西谷　そうですね、それはすごく思いますよ。ある一定の「ゲームとしておもしろい基準」みたいなものがあったとしたら、それをクリアする方法ってのは数かぎりなくあって、それぞれのゲームの作り手の数だけあると思うんです。僕は僕なりの方法でそれをクリアしていこうとするわけですけど、他の人はまったくちがうアプローチで、この基準をクリアしていこうとする。結果的にどちらもおもしろいゲームになったとしても、ほかの人が作ったゲームを見て、「あぁ、なるほど、そういう方法もあるのか」と思わされることも多いですよ。

アリカキャラvs『ストII』キャラ

──「ストEX」には隠れキャラがけっこういるんですけど、このあたりは西谷さんのサービス精神なんでしょうか？

西谷　4人＋αの隠れキャラが用意されていますけど、もともとはそれらのキャラクターも表に出すつもりだったんですよ。調整などの手間がそれだけ増えるわけですから、まったく出さないようにしようという意見もあったんですが、結局は「アリカらしいキャラクターがいてもいいんじゃないか？」という僕の一存で、ああいうカタチで残すことになりました。

── 考えかたによっては、アリカ・キャラクターvs「ス

ゲーム・バランスは職人的な感覚で調整していくんですよ



トII」キャラのゲームだと言うこともできますよね。

西谷　そうですね。アリカのキャラクターにもリュウやケンみたいなタイプを入れてますし。

――アリカのキャラには、遊びの要素がけっこう入ってますよね。バッティングヒーローで「1号、2号」と表示するとか、技名がユニークなキャラがいたりとか。このあたりも西谷さんの趣味なんですか?

西谷　最初にこのゲームを作るときに、こういう遊びの要素を入れていこうという方針があったんです。「タイトルを『ガッツファイト』にしよう」なんて言っていた時期もありましたし……このタイトルで一応、商標も押さえていたんですよ(笑)。

格闘ゲームはさらに進化するのか?

――話は変わりますが、西谷さんにとって「おもしろいゲーム、良いゲーム」というのは、どのようなものなんでしょうか?

西谷　「良いゲーム」の条件として、僕が大事だと思っているのは、なによりゲーム性ですね。2Dのゲームでもポリゴンのゲームでも、ゲームはゲーム性で勝負だという信念があります。これが単純に「おもしろい」ということになると、少し話は変わってきます。たとえばゲーム性はなくとも、キャラクター・デザインがかっこいいといった、見た目が素晴らしいという特徴も「おもしろい」の一部なんじゃないかと思いますし、同様に、基板が安いゲームというのも、オペレーターさんから見たら「おもしろい」という要素に含まれるんじゃないかという気がします。でも、そういうゲームが存在してもいいとは思うんですが、やっぱり中核にくるものは、優れたゲーム性を備えた作品なんじゃないでしょうか。

――「ストII」からかなりの時間が経ち、数え切れないほどの格闘ゲームが発売されましたが、このジャンルのゲーム性は、まだまだ進化すると思いますか?

西谷　僕もそれに関してはよく考えますが、基本的な部分では『ストII』からあまり変わっていないんじゃないかとも思うんですね。3D格闘ゲームも登場しましたが、やっぱりまったくちがうものへ進化したというほどではないんじゃないか、と。ものごとにはそれぞれ固有のパワーみたいなものが備わっていると思ってるんですけど、格闘ゲームはすごく高いテンションを保っていて、そのパワーをかなり出しているような気がします。このジャンルのゲームに関して、僕のなかでは論理的に煮詰まってきている部分もけっこうあるんですけど、脈々と作りつづけられているのは、格闘ゲームがもともと持っているエネルギーが大きいせいだと思うんですよ。将棋とか、オセロとか、そういったゲームが昔からずっと生き残っているのも、ゲーム性の持つエネルギーが大きいからだと思うんですね。

アリカという会社が目指していくもの

――今後、「ストEX」の家庭用ゲーム機への展開などはあるんでしょうか?

西谷　まだなんともお答えできないですね。アーケード版の人気と、ユーザーのみなさんの要望しだいとでも言っておきましょうか。

――アリカとしては、これから先も格闘ゲームを作りつづけていくんですか?

西谷　とくにこだわってはいないですよ。たまたま僕らの得意分野だったんで、第1弾はこういうゲームになりましたけど、つぎに何をやるかっていうのはまったくわからないですね。アイデアとしてはたくさんやりたいことを抱えてるんですけど。

――アリカという会社の社長として、西谷さんは今後、どういった方向を目指すつもりですか?

西谷　「良いゲーム」をコンスタントに出しつづける会社にしたいですね。将来に関してはまだわかりませんが、今ならまだムチャなことが試せるんじゃないかとも思ってます。ユーザーからの要望を直接取り入れるようなこともしながら、それに応えていけるようになればいいですね。それと、これは個人的に考えていることなんですが、ゲーム以外のことも手がけていけたらな、と。

――具体的には?

西谷　ゲームを作るのとまた別のこと、ですね。「この会社はこれが強い」というような部分をゲーム作り以外に持ちたいというか……。たとえばゲーム・センターを経営してみるのもいいでしょうし、要は会社としての"色"が見える部分をゲーム作り以外に持っている、そういうふうにしていきたいと思ってるんですよ。極端な話、ゲーム作りは遊びに近いスタンスで取りかかれるような余裕を持てればいいですよね。

(96年12月・アリカにて収録)

ALL STAFF OF STREET FIGHTER EX

①生年月日
②出身地
③血液型
④『ストEX』での担当パート
⑤開発中の思い出
⑥最近熱中していること
⑦特技
⑧好きな異性のタイプ
⑨好きなゲーム
⑩将来の夢
⑪読者へのメッセージ

企画担当

西谷　亮



①1967年9月10日
②東京
③O型
④企画
⑤一番最初に人物が画面に出たときは、かなりうれしかったですね。でも最近そのときのビデオを見たら、気絶しそうなくらいしょぼかったです
⑥『風来のシレンGB』。いつでもどこでもヒマさえあれば世間の目も気にせずやっています
⑦肉体的に眠くなくても、精神的に「眠ろう」と思ったら10分以内に眠れること
⑧機転のきく人。全体的な雰囲気のかわいい人
⑨基本的にはシューティング・ゲームが好きです。でもゲームならなんでも好きですね
⑩南の島で優雅に暮らしたい
⑪これからもみなさんに支持していただけるようにがんばります。がんばりますからみんなでゲーム産業を発展させていきましょう

大野純一



①わすれました
②大阪
③わかりません
④おもにグラフィック面の企画とスカロマニア
⑤GⅠで5連勝したこと
⑥パスポートをスタンプでいっぱいにすること
⑦標準語、大阪弁、名古屋弁、博多弁で会話ができる
⑧気前良くおごってくれる人
⑨『キャプテンコマンドー』（とくに4面のボス）
⑩宇宙から地球を見たい
⑪みんなガンバレ！

三原一郎



①1968年1月7日
②京都
③B型
④前半：当たり判定と女キャラ
後半：雑用とほくと
⑤人間関係
⑥『ほくと4姉妹』の長女になること。
ちなみにこーゆーランキング
現在：　長女：　くらばー
次女：　わし
三女：　ガラ
四女：　はっしー
⑦敵（人間）を作る。すぐ怒る。人脈
⑧髪の長い人。つくすタイプの人。Hな人
⑨『ロボトロン2084』『サイバリオン』『テトリス』『ペーパーボーイ』『スターウォーズ』
⑩発売直後にほくとで40連勝して『四天王ほくと』と呼ばれること(笑)
⑪ほくとは『振』してナンボです

プログラム担当

堀 崇真



①1969年9月7日
②岐阜県
③B型
④プレイヤーとか敵とかの、ゲーム・システムのプログラム。担当したキャラクターは、春麗、ザンギエフ、ダラン。あと、ROM焼きなど、開発雑務
⑤スーパーコンボのチェックをしているとき、ゲージがタマってないのに一生懸命技を出そうとしているのを、社長につっこまれて以来、私の名前がその行為の代名詞になってしまったんですよ。開発が終わるまでどころか、いまでも言われつづけてるし……
⑥カイロプラクティック。腰が少々、椎間板ヘルニアなもんで、治療に行ったりするんですが、これがまた、気持ちいい!! 背骨にお悩みのかた、オススメです
⑦花火のなかで暴れる。やばい人間だと想像されるかもしれないけれど、実家のほうで、そういう祭りがあって、毎年参加してヤケドだらけになって帰ってくるんですよ。やっぱり、ヘンですかねぇ？
⑧有名人で言ったら、「ひとつ屋根の下」のときの酒井法子かな。基本的には、ロングのストレートが好みなんだけど……。あ、でも、広末涼子も、なんかいいよね
⑨なんといっても『1942』と『エグゼドエグゼス』ですね！ アツい侠（おとこ）のシューティングっスよ。これがなかったら、今の私はいないでしょう。『ガンフロンティア』もかなり好きです。うん。ピンボールなら『GET AWAY』、カードゲームなら、花札で『コイコイ』ですね
⑩アクション・スターになって、ジャッキーチェンと共演。それを自らゲーム化。名実ともに、「闘うプログラマー」になることですね。えっ!? ジャッキーチェン、俳優引退説？ そんなぁ……(涙)
⑪みなさん、背骨の健康には気をつけましょう！ あ、「EX」に関してですか？ ゲージがタマってから、スーパーコンボを使いましょう

Mitsu.



①おしえない
②ラッキー星
③ないしょ
④プログラマー
⑤思い出したくないなぁ
⑥毎朝の会社までのタイムアタック
⑦鼻でモスシェイクを飲む（ウソ）
⑧大塚寧々
⑨『スタンランナー』『パラッパラッパー』
⑩バイオ農業
⑪遊んでね！

橋立広康



①1971年12月17日
②神奈川県小田原市
③B型
④ソフト
⑤警官に芸能人とまちがえられた
⑥M：tG、[illegible]
⑦はみがき
⑧そのときどき
⑨最近のゲームでは『パラッパラッパー』。これスんごく楽しいですよ！（でもあんましうまくないです）
⑩うーん、なんだろ？
⑪スーパーキャンセルを活かして自分だけのオリジナルコンボを創ろう!! そしてそのコンボに名前をつける！ キメる！ キングギドラ!!

柄沢光宣



①1971年7月8日
②新潟
③B型
④プレイヤー(D.ダーク、ブルー、ブルナ、ガイル)、システム
⑤バグをいっぱい出してしまい会社を辞めようかと思った
⑥M：tG、パソコン通信
⑦秘密
⑧なんでもいいです（うそ）
⑨「チャタンヤラクーシャンク」「黄金の城」「サイバーボッツ」『ダーウィン4078』
⑩長生きしたい
⑪D.ダークでダークな道をキワめましょう

倉林 晶



①1969年10月24日
②長野県長野市
③AB型
④ほくと、C.ジャック、ガルダ、裸、数珠、スズメ、砂嵐などのステージ・エフェクト、その他こまいもの
⑤今回、プロジェクトには途中参加で2か月ほどしか関わってないので、あまりないです。ほくとのコマンドが毎日のように変わったので、どれが本物かわからなくなって大変でした
⑥とくになし。日々ぼへーっとしてます
⑦ぽりごんではかまを作ること。なんの因果か、2度目です
⑧かわいいと思わせてくれるひと。自分の考えを持っているひと。おこめをママレモンでとがないひと
⑨『バブルボブル』『ファンタジーゾーン』『ドラゴンスピリット（旧ver.）』『ストリートファイターII～X』『ダライアス』『外伝』
⑩ひみつ。なんか、すごいことやって業界をひっくり返せるといいかな
⑪3Dだからリアルじゃなきゃダメとか、3Dだから技をキャンセルしたらダメとかいう固定観念にしばられずに、3D格闘界最高の操作性のゲームを楽しんでください。ジャックを使う人は明日のホームラン王をめざしてください(エーースストライカーでも可)

CGモデリング担当

松村　淳



①1968年2月12日
②神戸市
③O型
④モデリング
⑤勉強のために社員みんなでアンナミラーズに行って帰ってからアンナミラーズなモデルを作って「あんな」と命名。社長が気に入っていたが当然、闇にほうむり去られた
⑥あづまひでおのマンガを読むこと
⑦無能です
⑧田舎くさいかわいいこ
⑨一番最初の「ファミリーサーキット」
⑩結婚して、娘をつくって、娘が成長して結婚していくときに、「お父さん、今までお世話になりました」と言われて泣きたい
⑪格闘ゲームプロ級のみなさん。少しは手加減しよう！　全然勝てません

モーション担当

ダーティー高岡



①1971年5月31日
②兵庫県尼崎市（尼っ子）
③O型
④反則くん、ジャック、春麗などのモーションを作りました
⑤めちゃめちゃしんどかった。3Dゲームってむずかしいですネ
⑥ルーズソックス。メイクドラマ。テディベア作り
⑦たんけん　ぼくの町
⑧美人でスタイルがよく、温情あつく、たくさんのお金をボクにくれる人
⑨『トランキライザーガン』『スペースハリアー』『ガンフロンティア』『メタルブラック』『レイフォース』『スターブレード』
⑩リベンジ
⑪みなさんそれぞれ、いろいろな遊びかたでゲームを楽しんでください。これからもアリカのゲームをよろしく!!

ポール星人



①謎
②ポール星
③謎
④ガイル、スカロ、ほくとのモーション全部と、リュウ・ケン、あと秘密なやつらのモーション3分の1ぐらい
⑤あまり良い思い出はない
⑥とくに熱中してないけどCGムービー制作。興味がある
⑦ぼやぼやすること
⑧冷酷な女。もちろん美人がいい
⑨「キン肉マン 王位争奪戦」「いっき」「アキラ」
⑩大市民の生きかたをする
⑪たくさんプレイしてください

川上誠吾



①1971年5月17日
②大阪府
③B型
④効果テクスチャー全般
⑤来世のむかえが見えた
⑥完全犯罪計画をたてること
⑦自己崩壊
⑧巨乳（たれすぎてるのとデブはダメ）。例をあげると青木裕子と雛形あき子
⑨ファミコン版「スペランカー」
⑩心安らかに暮らしたい。
⑪ゲームの攻略本見るよりエ×本見るほうが、健全な生活を送れるでしょう

田中昌昭



①1972年5月22日
②兵庫県の山奥
③B型
④ザンギ、ダラン、その他もろもろ
⑤まるでやったことのない分野（ポリゴン）でとても大変だった
⑥ムービー作り、研究。今後のプロレスについて語ること。長山くん♡
⑦インラインスケート
⑧あまりウソつかない人
⑨対戦ゲーム
⑩のんびりすごす
⑪オリジナリティのあるプレイをして楽しんでください。要ガンバレ！

川中眞子



①1969年8月11日
②兵庫県
③B型
④モーション（ブルム）
⑤仕事から家庭内におけるまで、怒涛のごとく過ぎていった、変革の1年でした
⑥インテリア関係の雑誌を参考にしながら自分の「ドリーミーワールド」を美しくすること。あと、今さらだけど、「バイオハザード」にハマってます。くさったわんちんや緑色のヘンなのがすげ――こえ――です。「いきなり出てくんなバカァ～～っ」と叫びながら楽しんでます
⑦ハムスターを手のひらで寝かすことができる。すごくかわいいゾ！
⑧明るくて、ユーモアがあり、頭がよくて、話がおもしろく、自分が尊敬できる人！
⑨「バイオハザード」「アンジェリーク」「風来のシレン」
⑩南の島で楽しく暮らす
⑪レベル3をびしばしキメて、気持ちよく勝とう！

背景グラフィック担当

坂井元一



①1969年10月25日
②千葉県
③A型
④ロゴ、背景、文字、その他
⑤キツかったです
⑥剣道、柔道、ハンドボール、アイスホッケー、スノボ、ブギーボード、ボディボード、サーフィン、空手、カンフー、マーシャルアーツ、書道、カメラ、レコード鑑賞
⑦ヌンチャク、ハム、釣り
⑧幼女
⑨王様ゲーム
⑩政治家になって秘書と××する
⑪求ム愛人20～25まで、カマタコウ[illegible]

マツモトカオリ



①1968年3月3日
②鳥取
③A型
④ステージ背景
⑤自分のメカオンチ[illegible]
よくわかった、[illegible]
⑥東京散歩
⑦秘密♥
⑧普通の人
⑨とくになし。でも意地になるモノに弱くてやめられなくなる
⑩幸せに安らかに暮らす
⑪ゲームしてください

佐宗綾子



①196X年3月5日
②横浜（生まれは宮崎）
③O型
④ゲームBGM、ケン、ザンギエフ、ガイル、クラッカージャック、ほか
⑤金ちゃんラーメン（山菜入り）をたーっくさん食べた。イス寝は疲れるのねー
⑥らくがきをスキャナーで取り込んで遊ぶ
⑦車運転しながら、モノ食べること……（マニュアル車で）
⑧木村拓也（わーっすんごいミーハー）、スジの通ったヤツ、ねちっこい人はキライ
⑨今やってるのは『パラッパラッパー』『スターウォーズ』『ゼビウス』（レゲーが好きかも！）
⑩個人スタジオを持って自分のガキんちょとセッションやって遊ぶ
⑪ぜひぜひあなたのEX－スペシャルMIXを作ってみてくださいね!!

サウンド担当

細江慎治



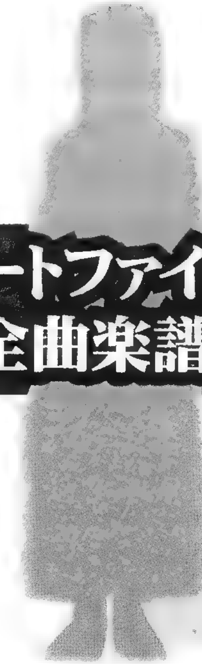
①1967年2月28日
②岐阜県は下呂
③AB＋型
④曲とＳＥと喫煙、飲酒
⑤帰りたいのに帰れない～～。ＡＭショーの１週間前まで音がちゃんと出なかった……（ドキドキもんですわ）
⑥CGゴッコ、趣味の作曲。なぜか家に帰ってもCRTを見つめてる、そして片手に酒
⑦イス寝
⑧何かできる人、何か切れる人
⑨洋物くそゲー（操作性に難のあるもの）
⑩宇宙制服？　……ほしいものが買える生活
⑪結局は最後に「オサル」になれるか、なれないか？

相原“JJ99”隆行
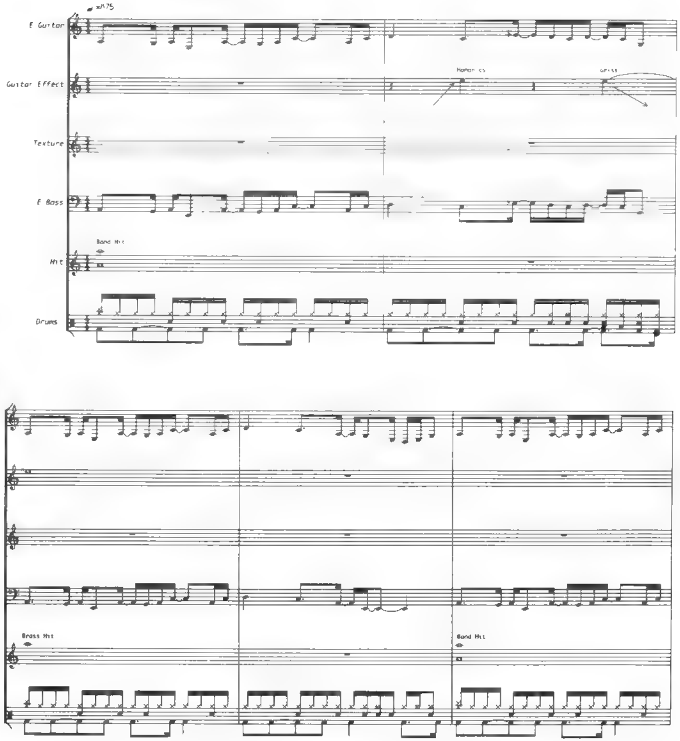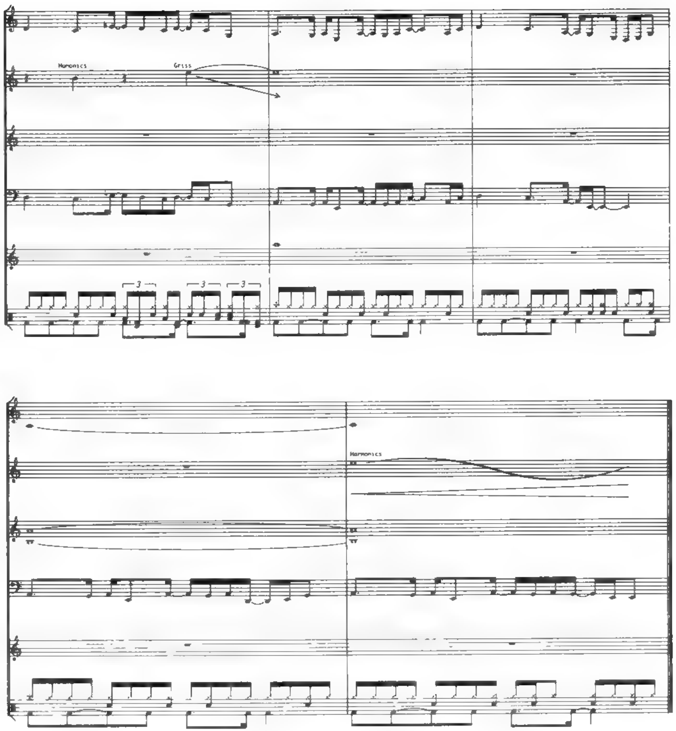


①1968年9月2日
②東京都南多摩郡（当時）
③B型
④MUSIC
⑤とにかく、はじめてさわったハードウェア（音源）だっただけに、勝手がわからないままに、迫るシメ切りにプレッシャーを感じる毎日でした。しかし、ただの作曲家ならともかく、みんなプログラマーでもあるわけで、それはそれ。解析ってのもはじめてみると、けっこうハマるモンスね。Qサウンド、恐るべし
⑥大掃除、これ書いてる時点では年末なもので。あとは、やっぱり音楽活動。こちらはプライベートなほうですが。あとは読書。電車通勤が板についてきたら、読書量といいペースといい、大幅に増えてしまいました。ひさしぶりに釣りにでも行きたいなあ
⑦ここだけの話ですが、銀玉＆メダルゲーム(笑)。ワケあって今は、ギャンブルは禁止されてるんですが、高確率で勝ってます。宝クジとか、雑誌懸賞とか、当たった試しがないのに、なぜか、これだけはうまいんです。とくに必勝法があるわけじゃないんだけど……
⑧奥さん、と書いておきましょう
⑨シミュレーション・ゲームは大好きです。とくにシビアなやつ。「三国志」系は、メーカーを問わずたいてい遊びます。格闘ゲームも好きです。レースも。結局、ゲームならなんでも好きなんですね
⑩エジプトに行く!!　もう10年来の夢です。ちなみに、行けない理由も、行くための障害も何もないです。ただ、直感的にまだ行く時期ではないと(笑)。たぶん近々行くでしょう。あ、やっぱり音楽での夢は、ハリウッド映画に曲を書くことです。メチャクチャな野望ですが、80才までには実現したい
⑪『EX』はひいき目なしにおもしろいゲームです。ボクがこの世界に入ったとき、世はまさに『ストⅡ』ブームのはじまった直後でした。開発中も、テストプレイしながら作業したわけですが、意外にすんなりと曲を書き上げた印象があります。まさに開発者全員の情熱の結晶だと思います。ぜひ末ながく、お楽しみください

『ストリートファイターEX』全曲楽譜集
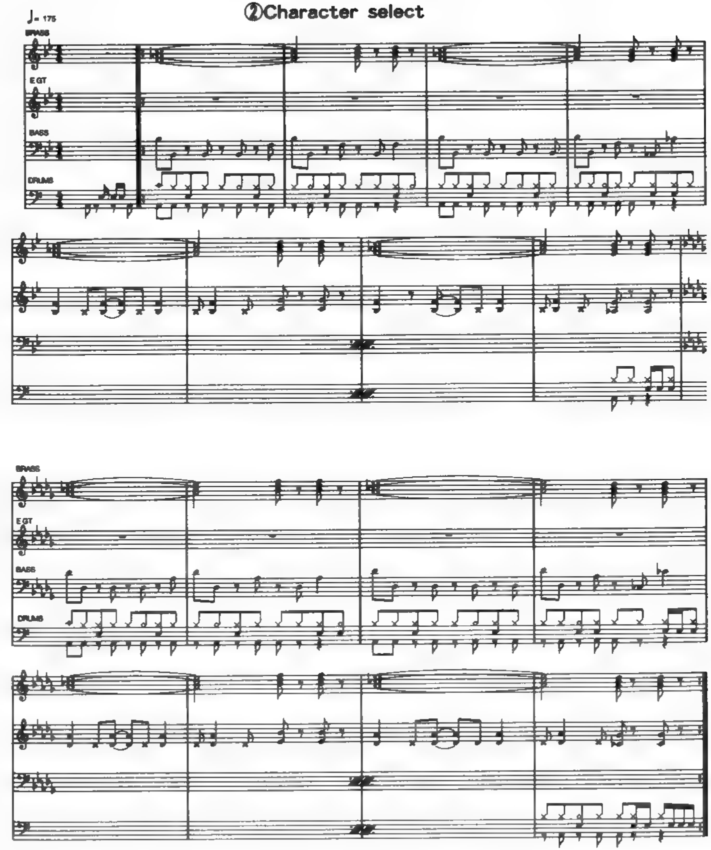


①Street Fighter EX(オープニング)
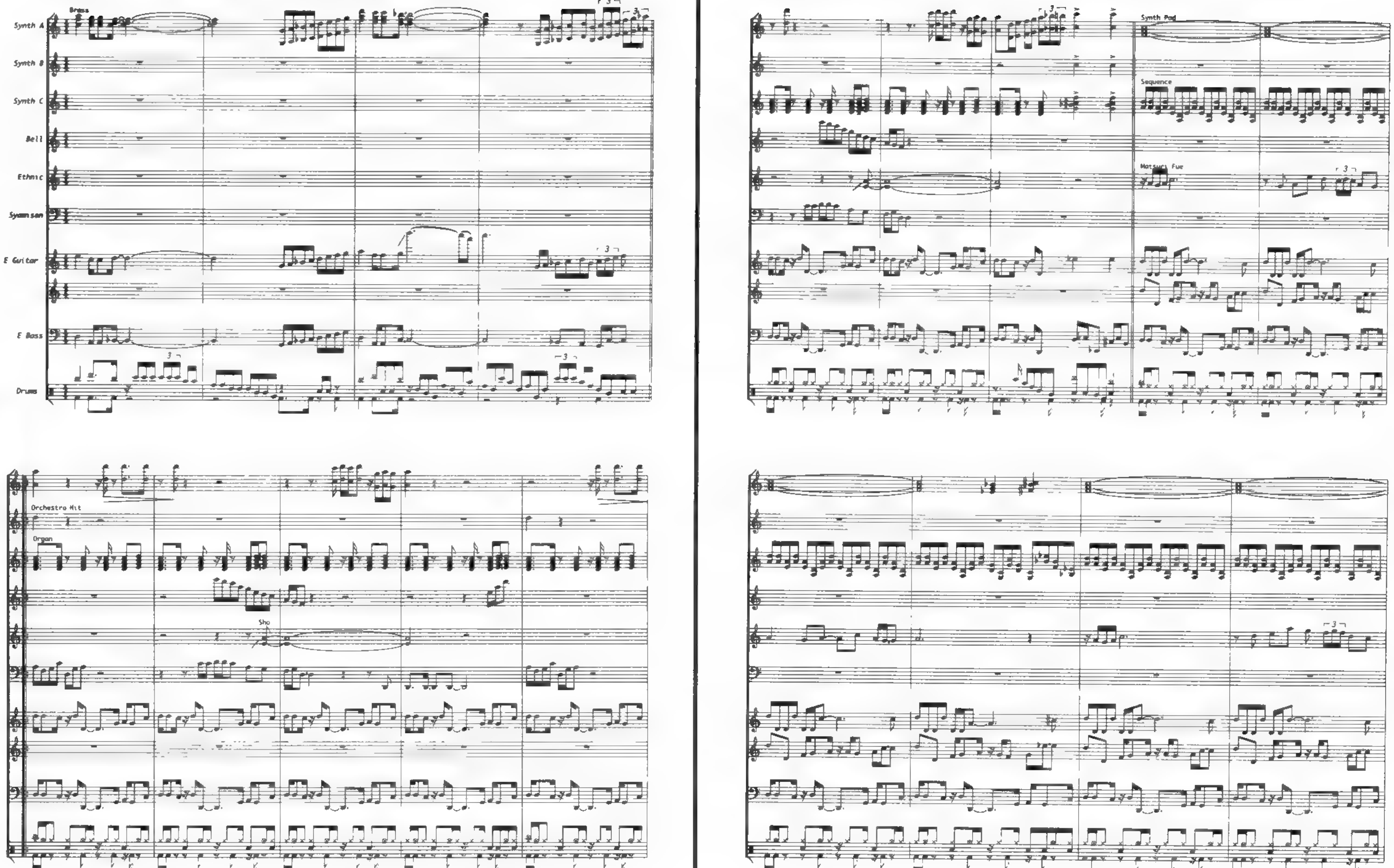


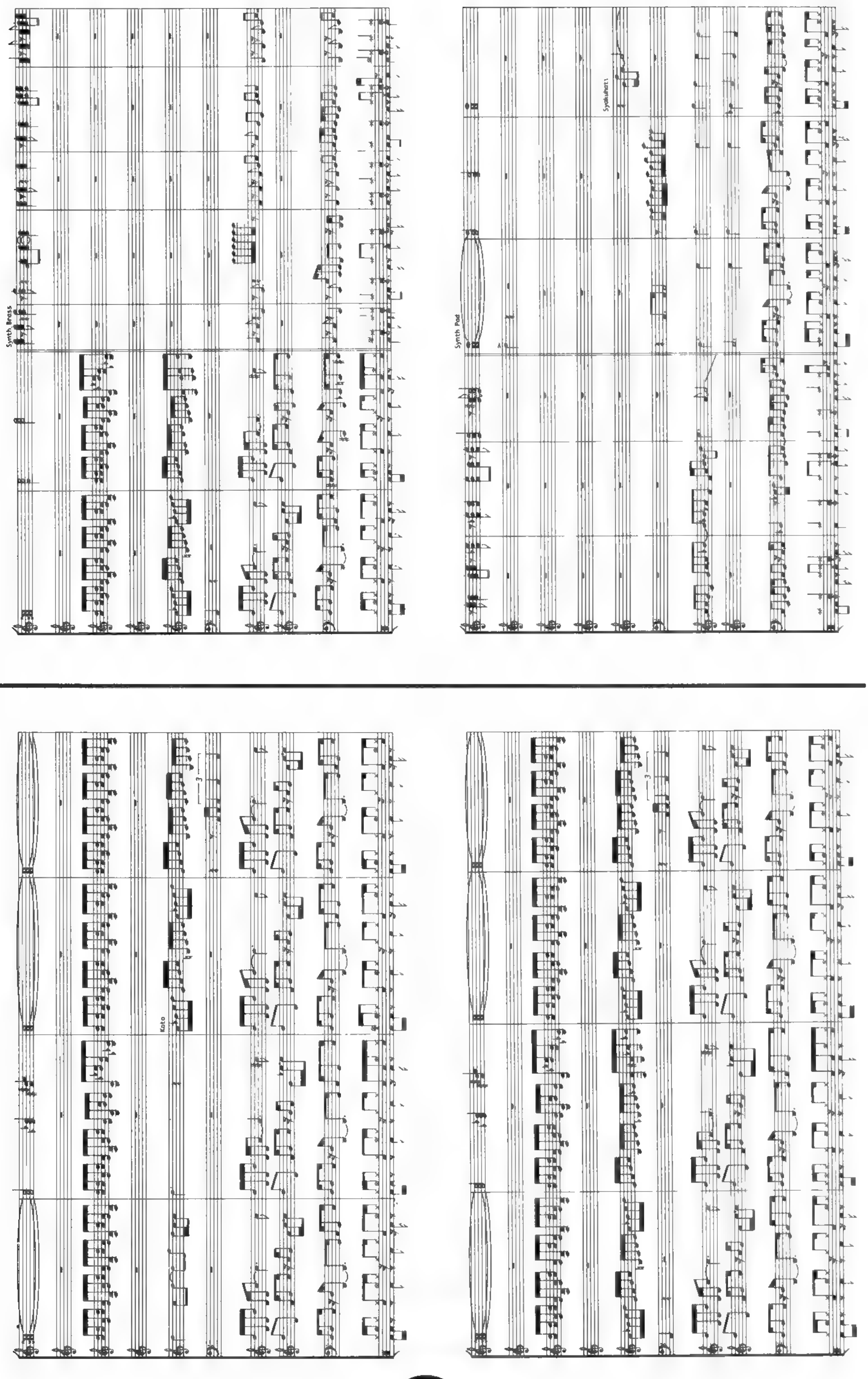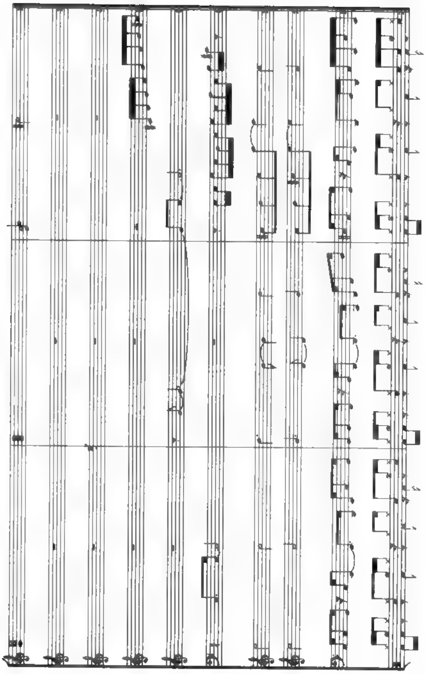


②Character select
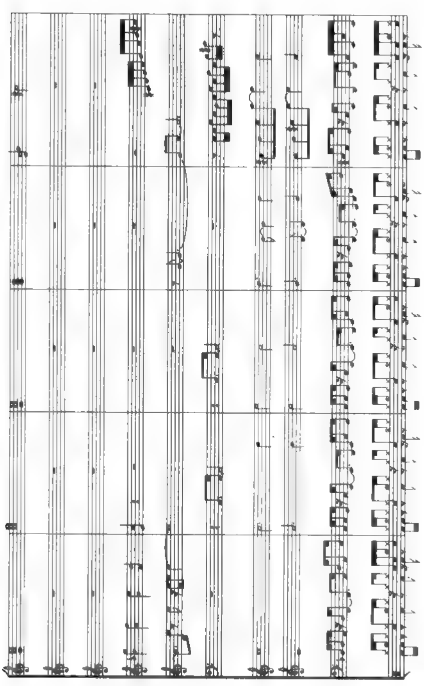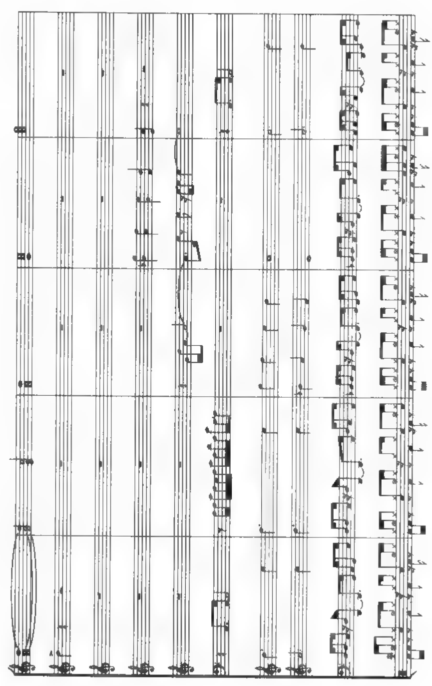


③Rising Dragoon(リュウ Stage)
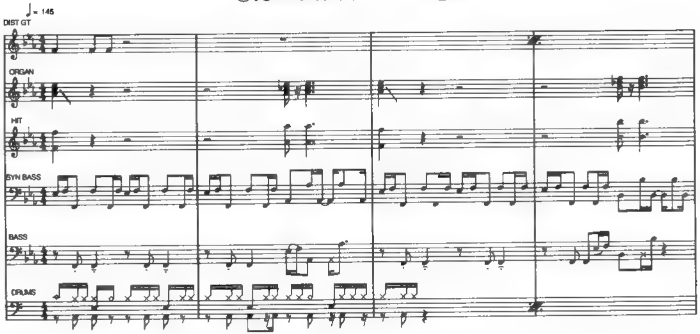



Synth Brass
Synth Pad
Koto
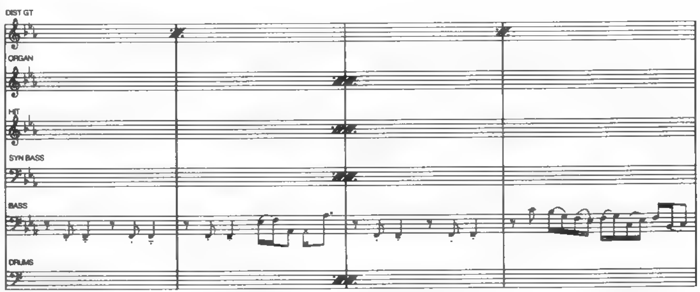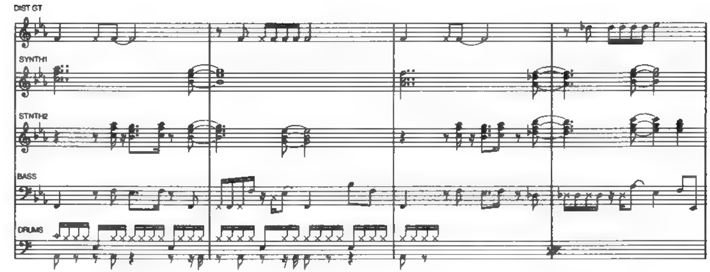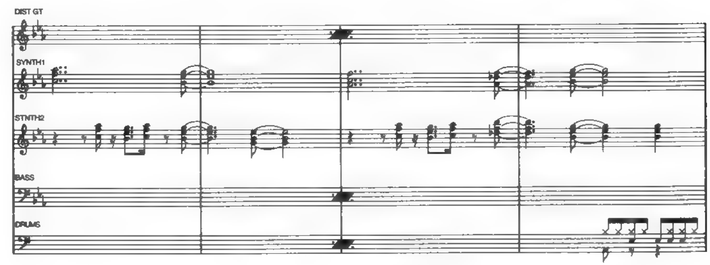






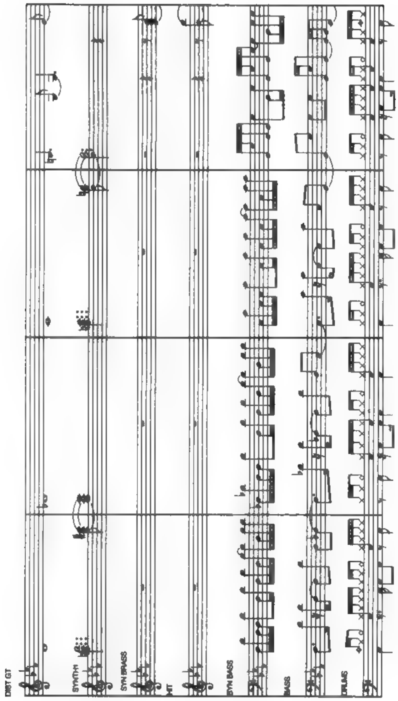
④光の守護神(ケン Stage)
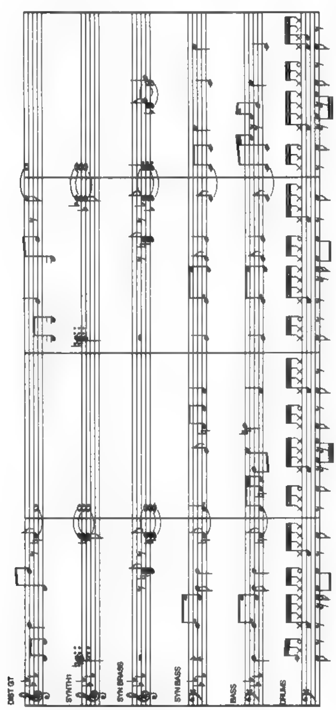


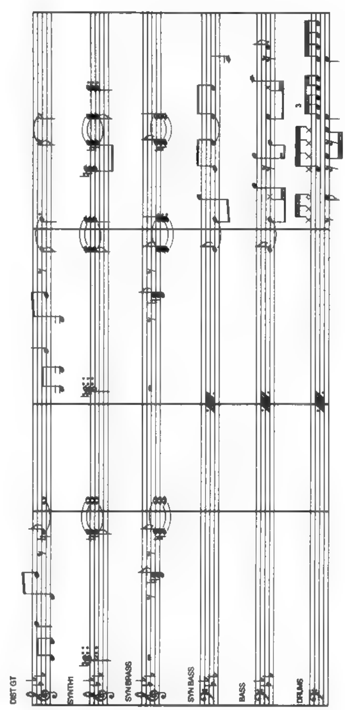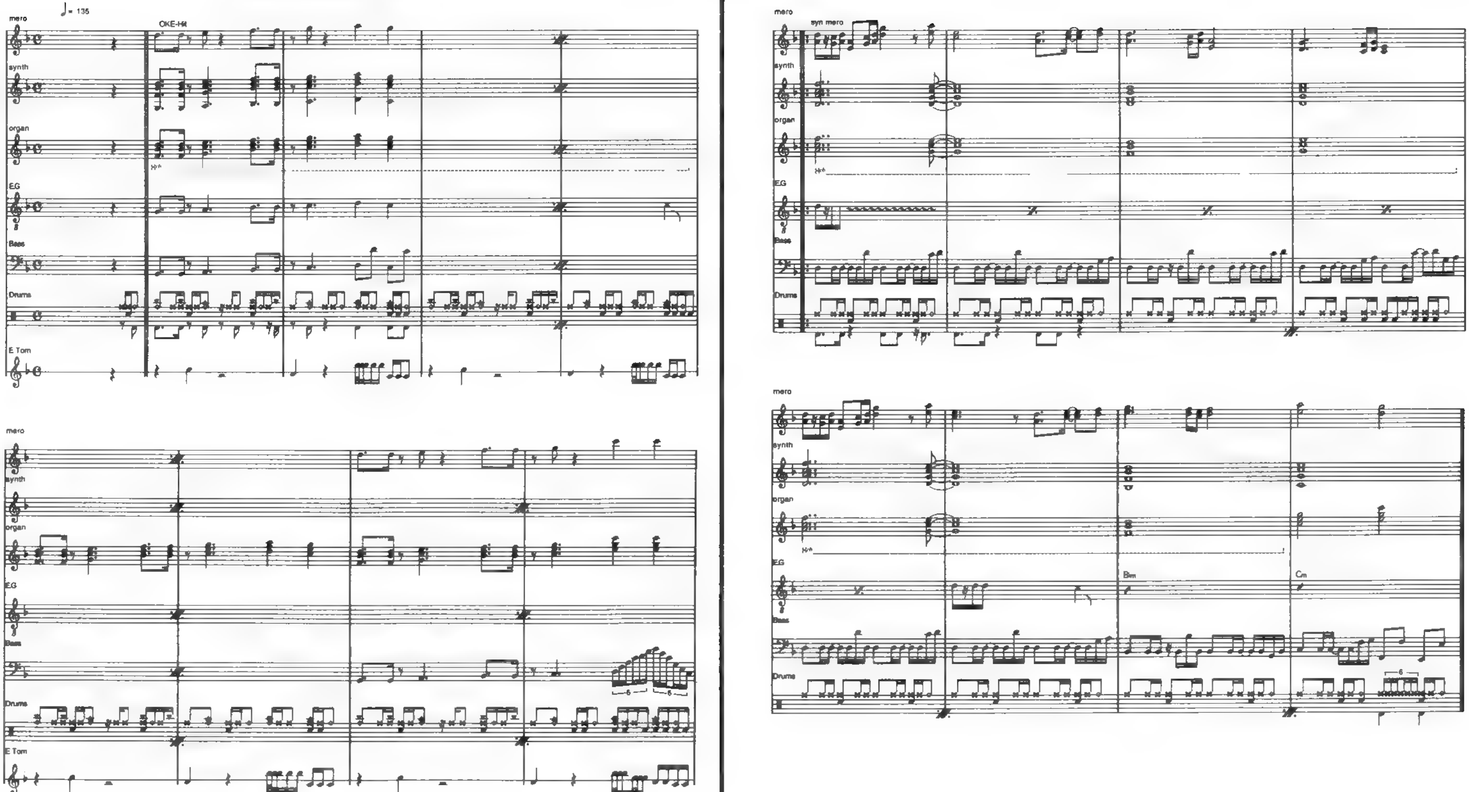






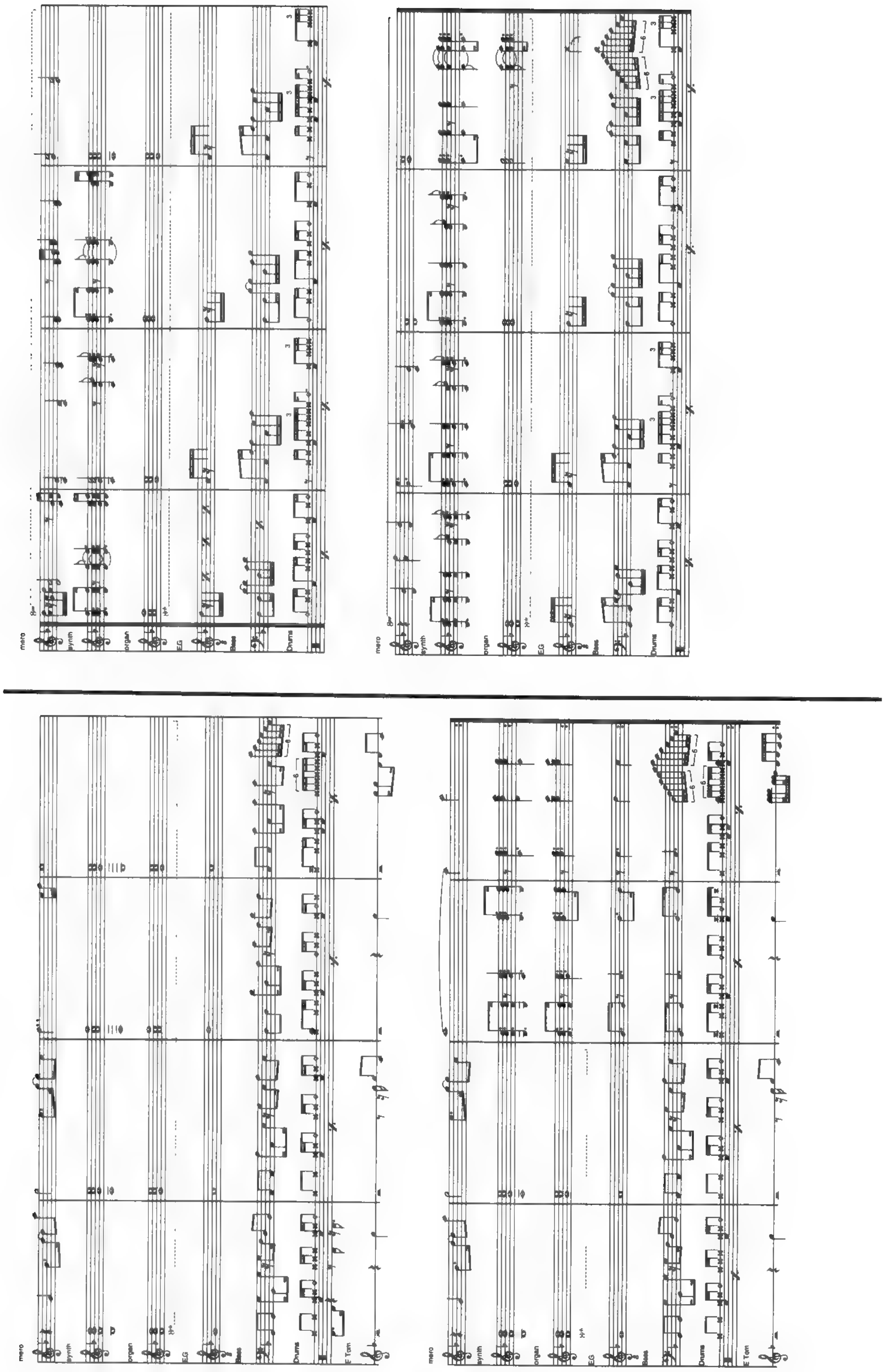

DIST GT
SYNTH1
SYN BRASS
HIT
SYN BASS
BASS
DRUMS


DIST GT
SYNTH1
SYN BRASS
SYN BASS
BASS
DRUMS
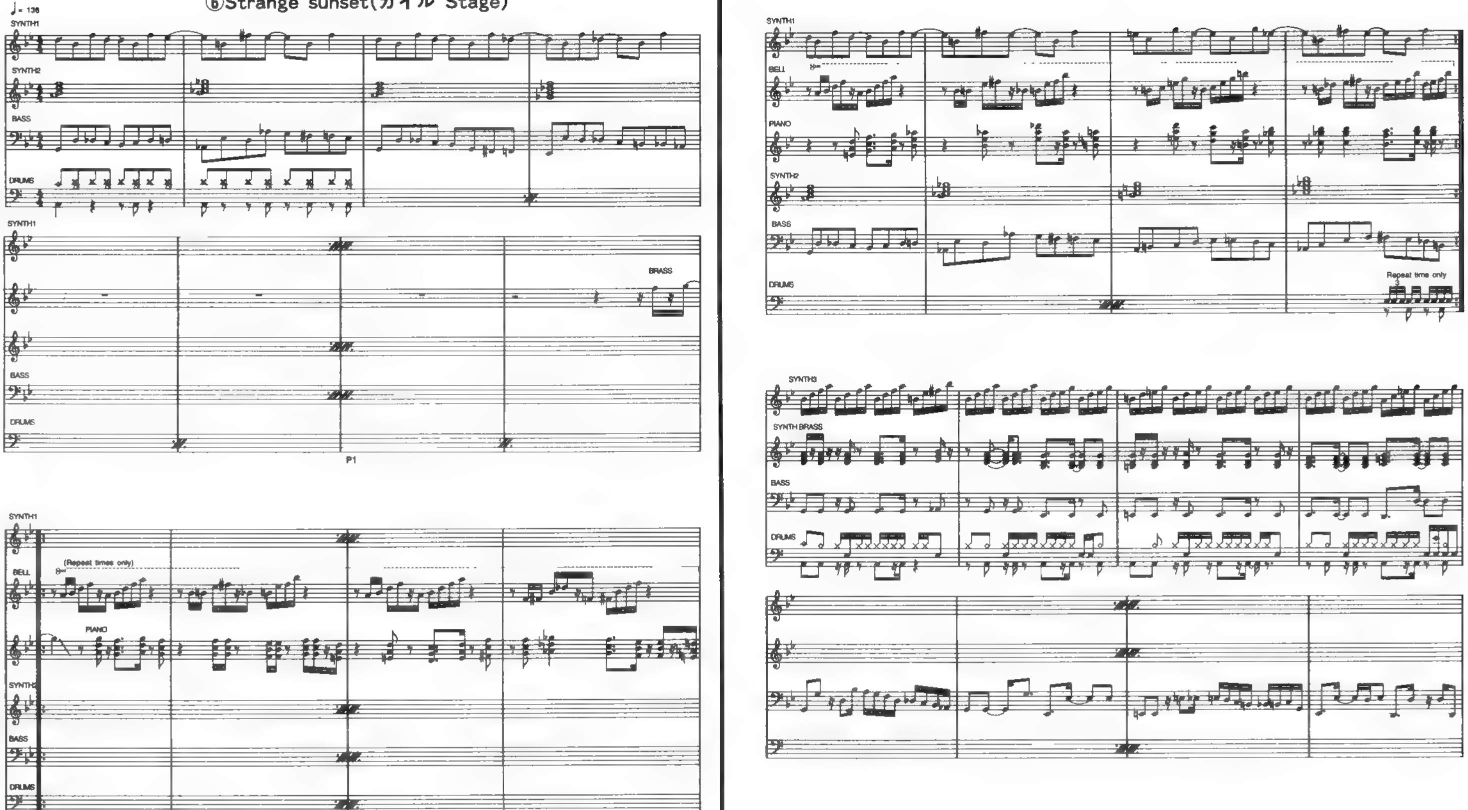

DIST GT
SYNTH1
SYN BRASS
SYN BASS
BASS
DRUMS
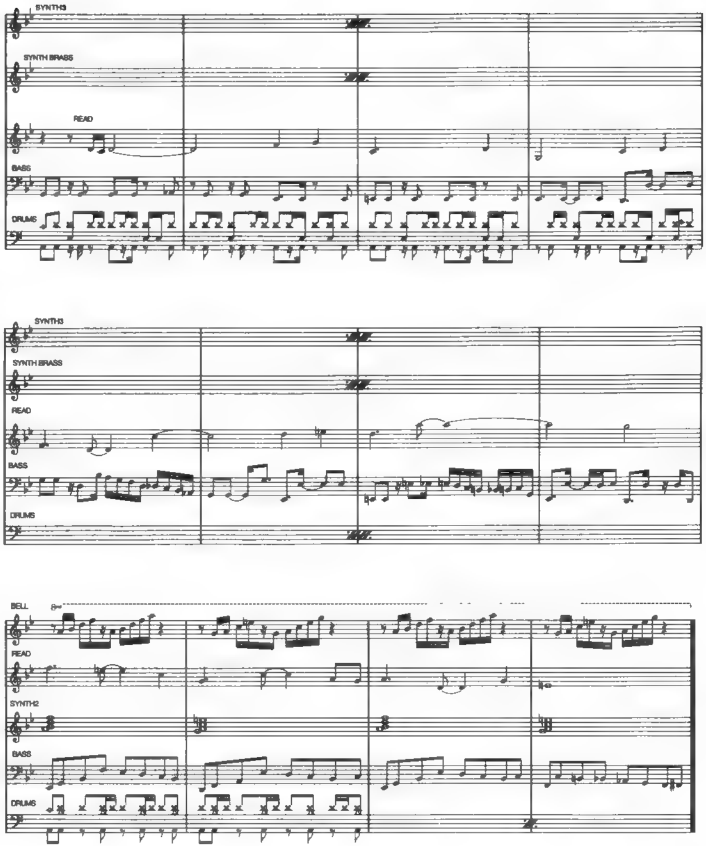
⑤天脚舞歌(春麗 Stage)
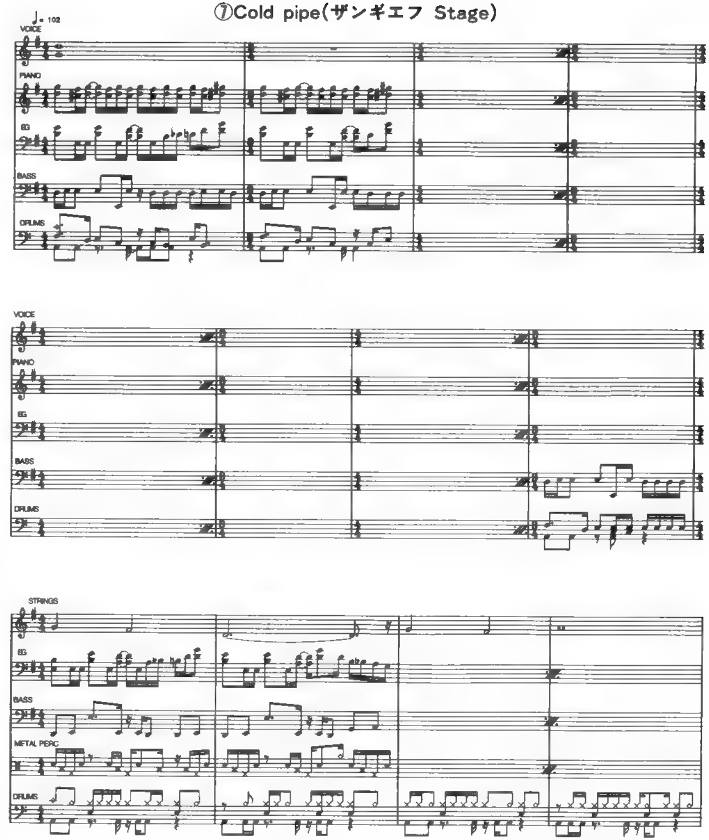



mero
synth
organ
EG
Bass
Drums
E Tom

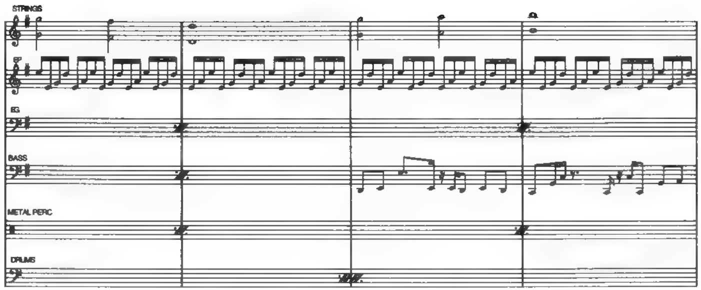
⑥Strange sunset(ガイル Stage)
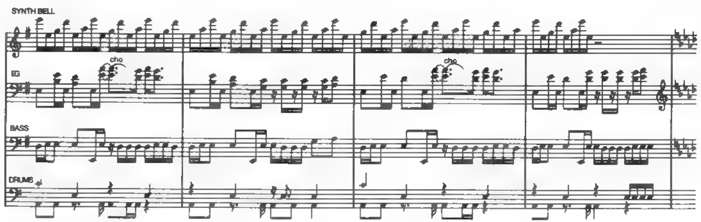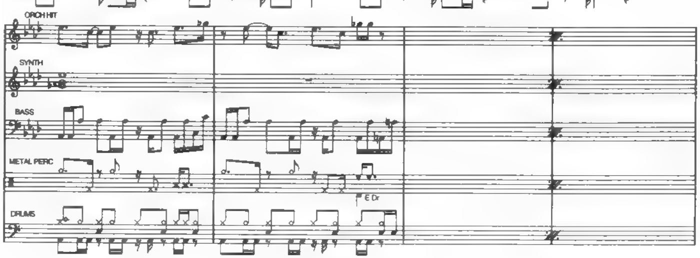




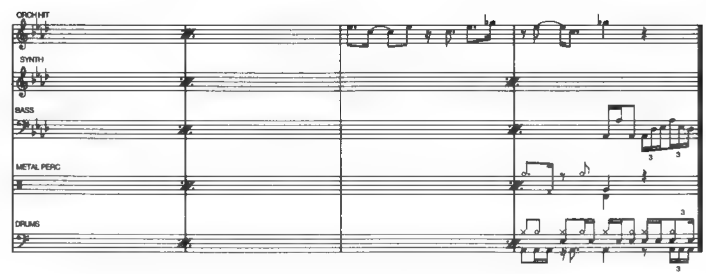
⑦Cold pipe(ザンギエフ Stage)



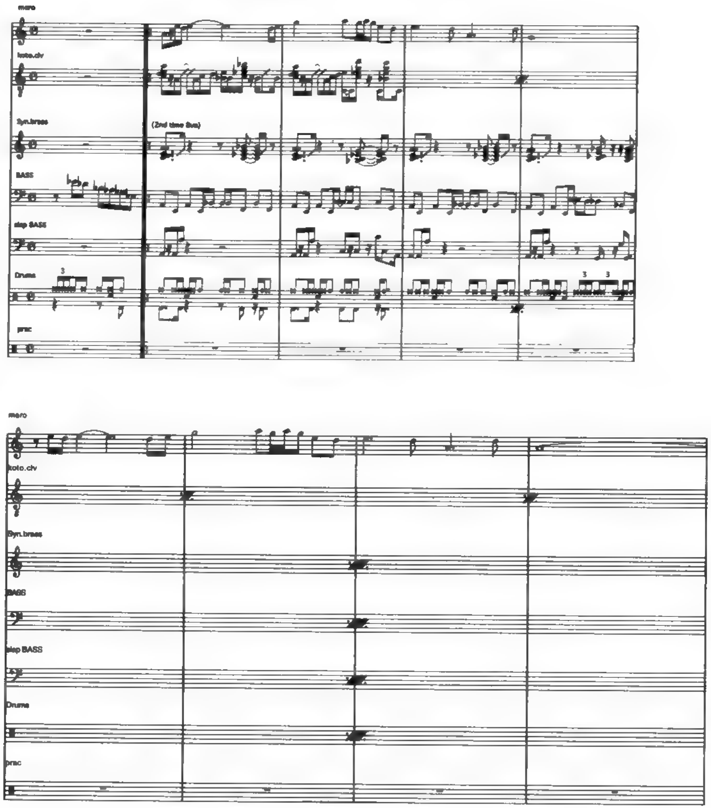

STRINGS
EP
EG
BASS
METAL PERC
DRUMS
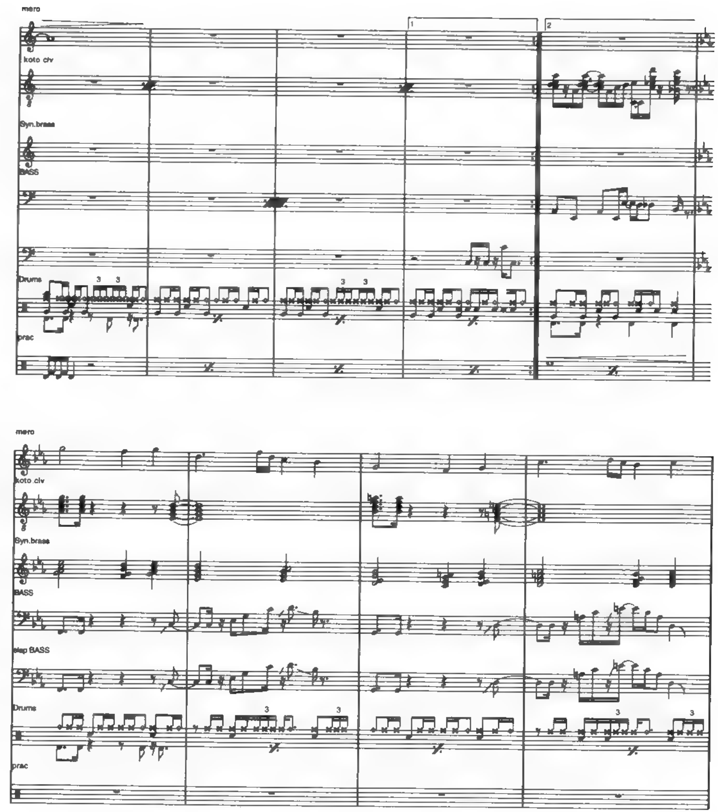

SYNTH BELL
EG
cho
cho
BASS
DRUMS
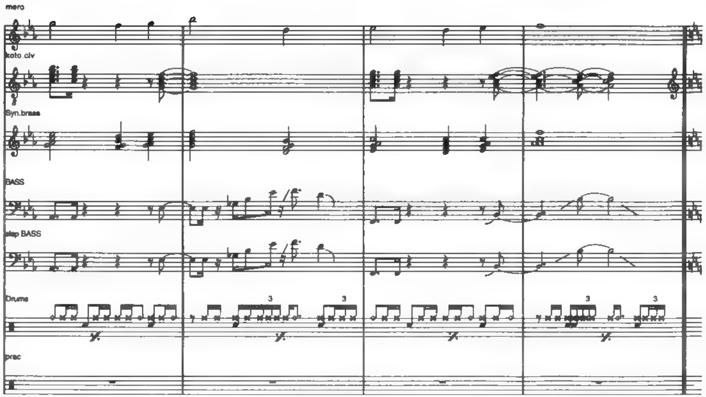

ORCH HIT
SYNTH
BASS
METAL PERC
E Dr
DRUMS
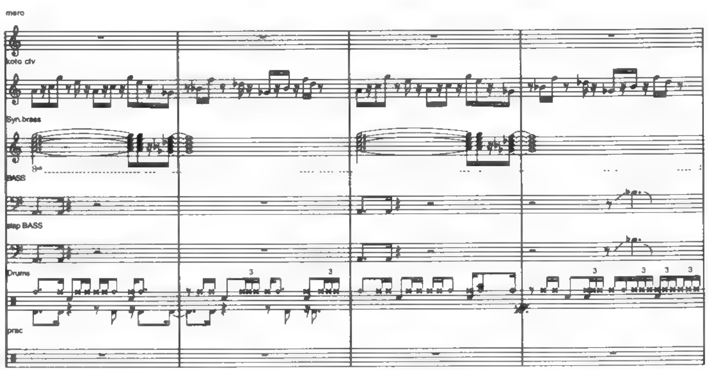

ORCH HIT
SYNTH
BASS
METAL PERC
DRUMS
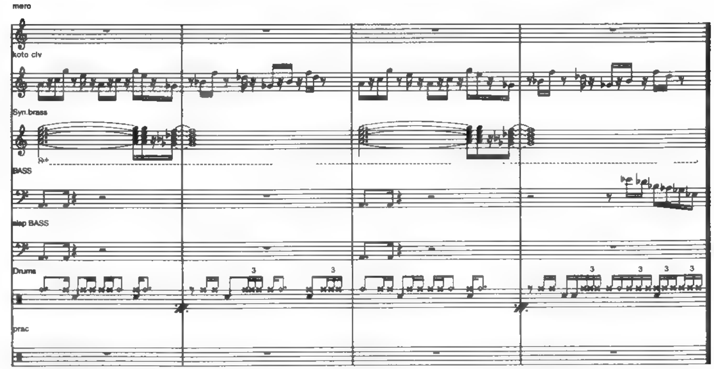
⑧夜桜満開(ほくと Stage)
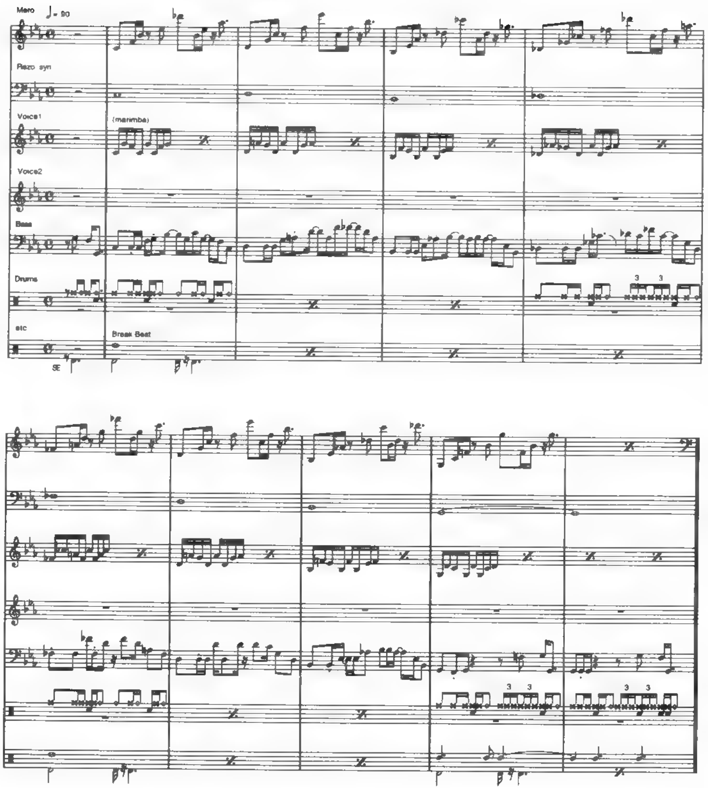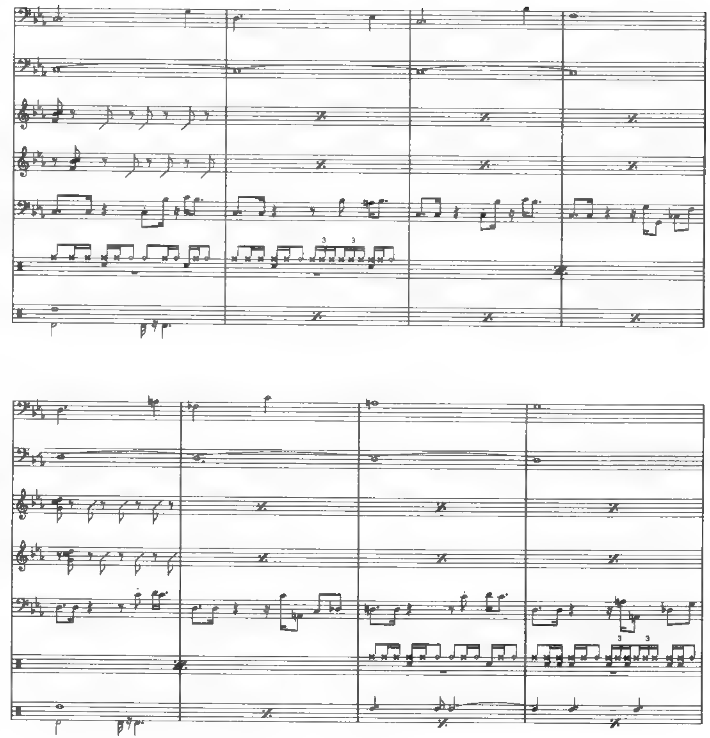





mero
koto clv
Syn.brass
BASS
slap BASS
Drums
prac
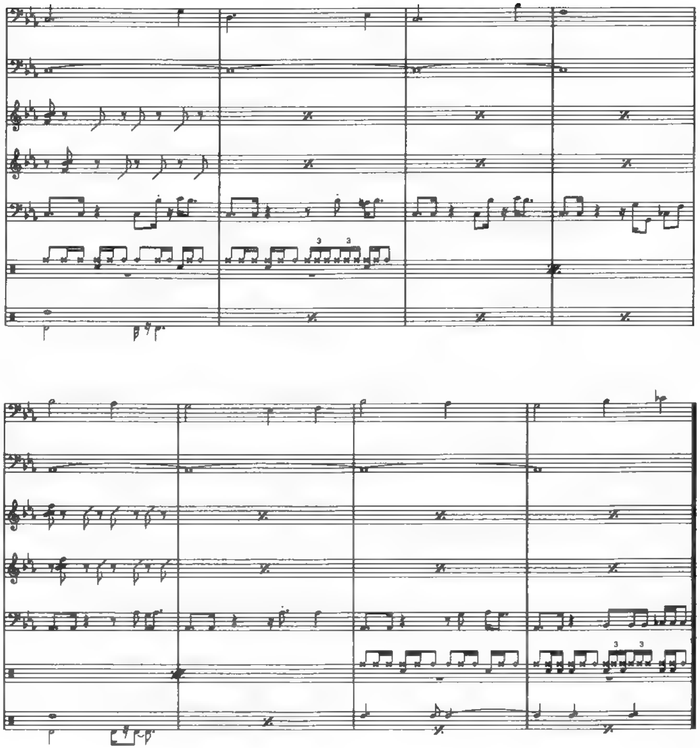

mero
koto clv
Syn.brass
BASS
slap BASS
Drums
prac


mero
koto clv
Syn.brass
BASS
slap BASS
Drums
prac

⑨Under tube(ドクトリンダーク Stage)
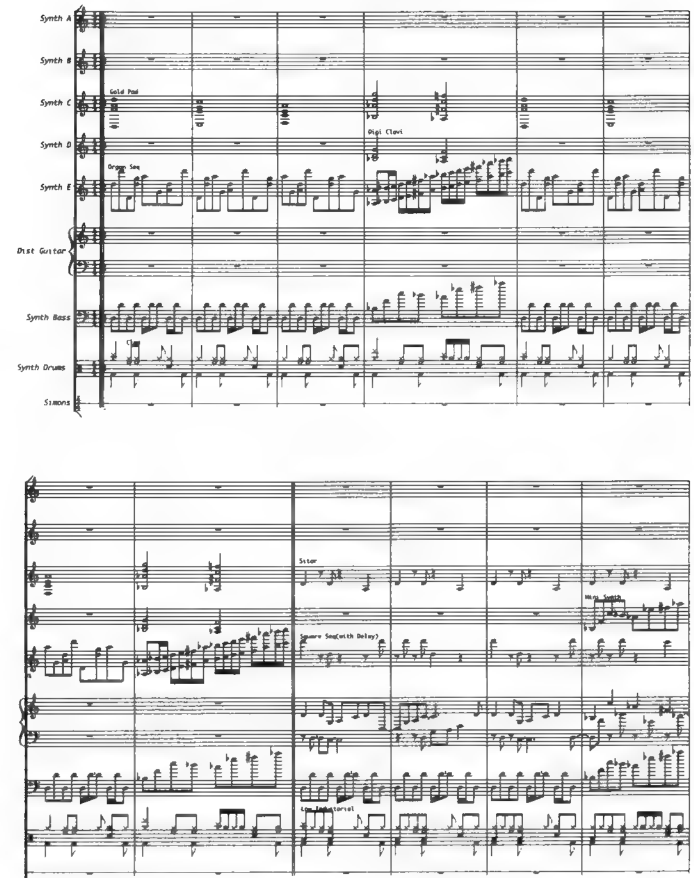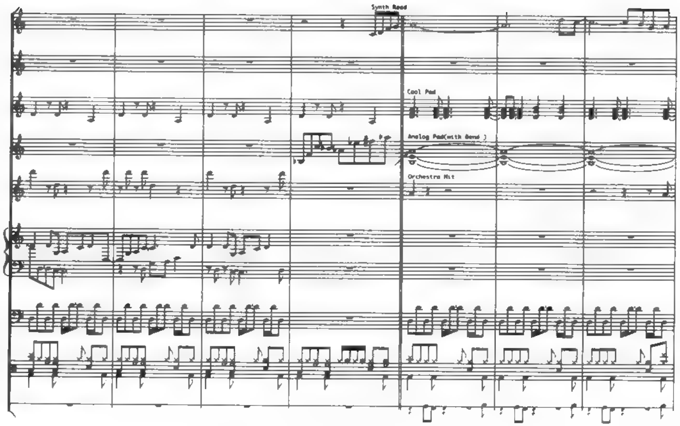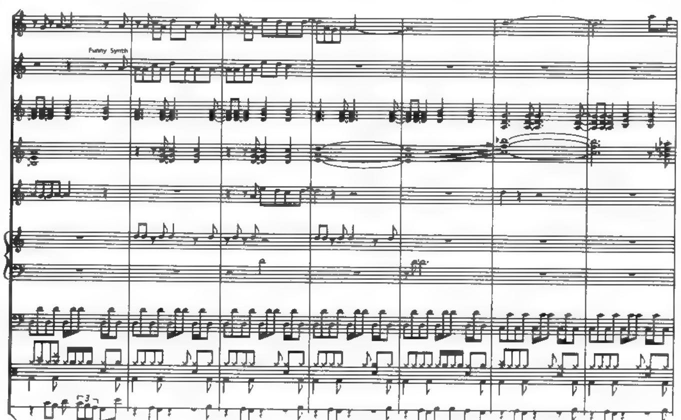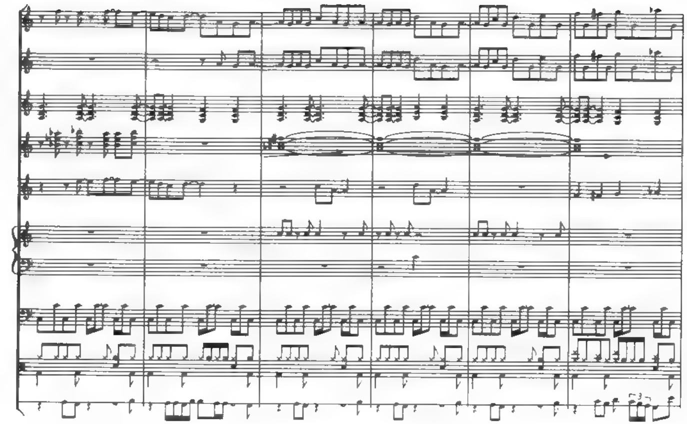






⑩Amusementive Crime(スカロマニア Stage)
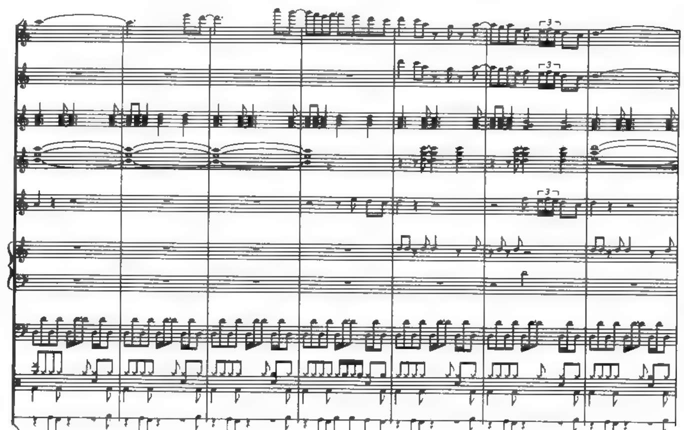
♩=180

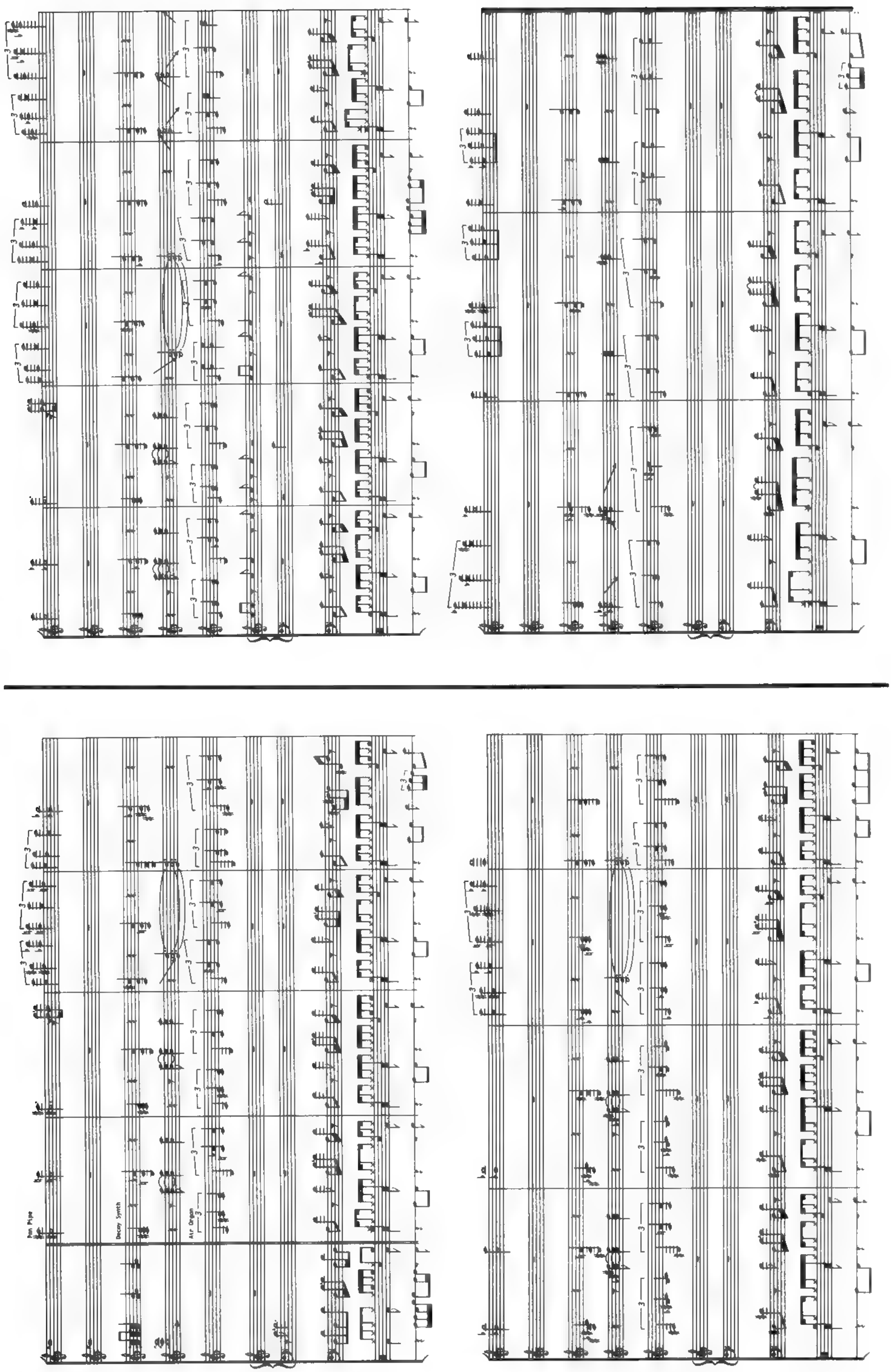



Synth Reed
Cool Pad
Analog Pad(with Bend)
Orchestra Hit
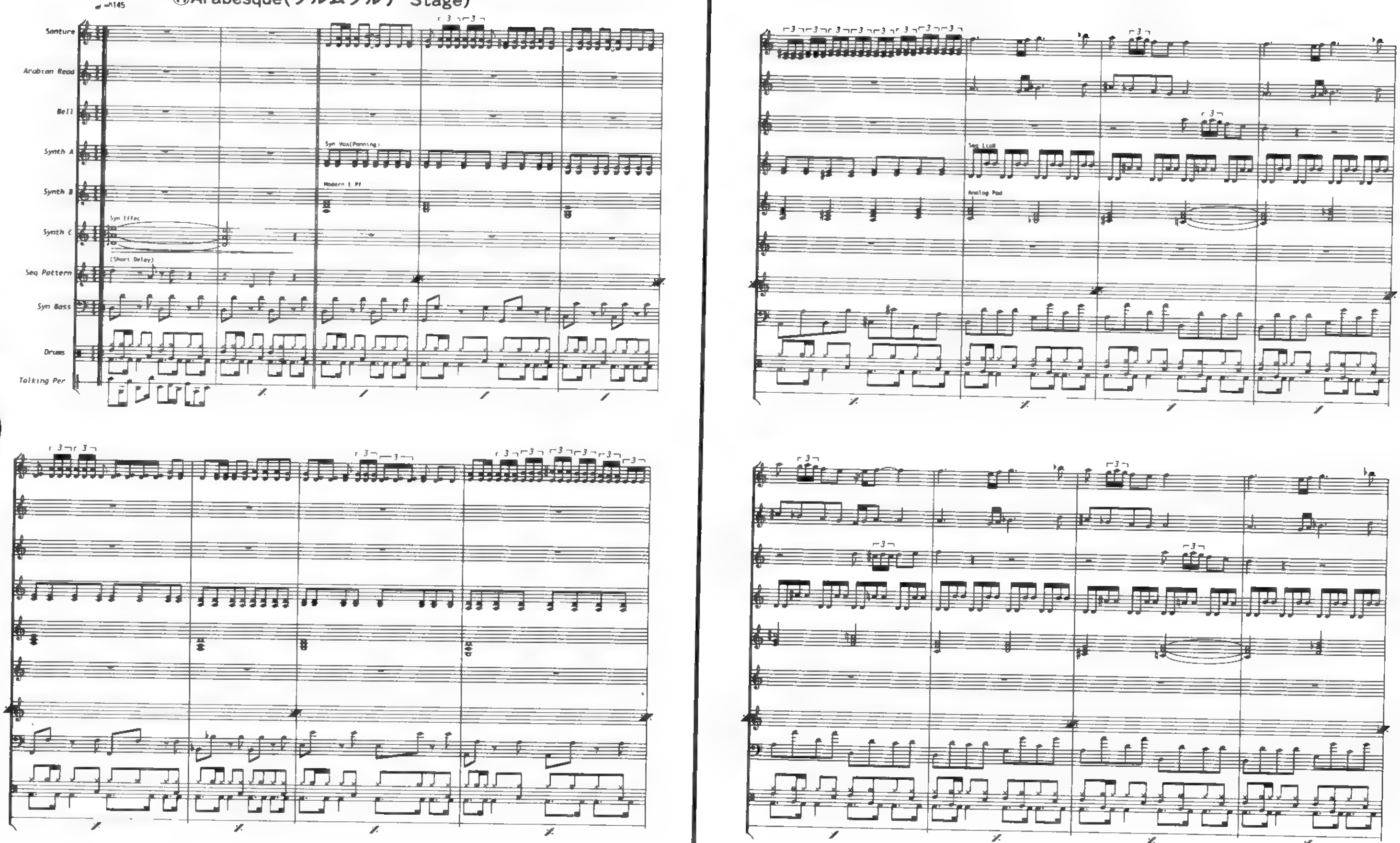

Funky Synth
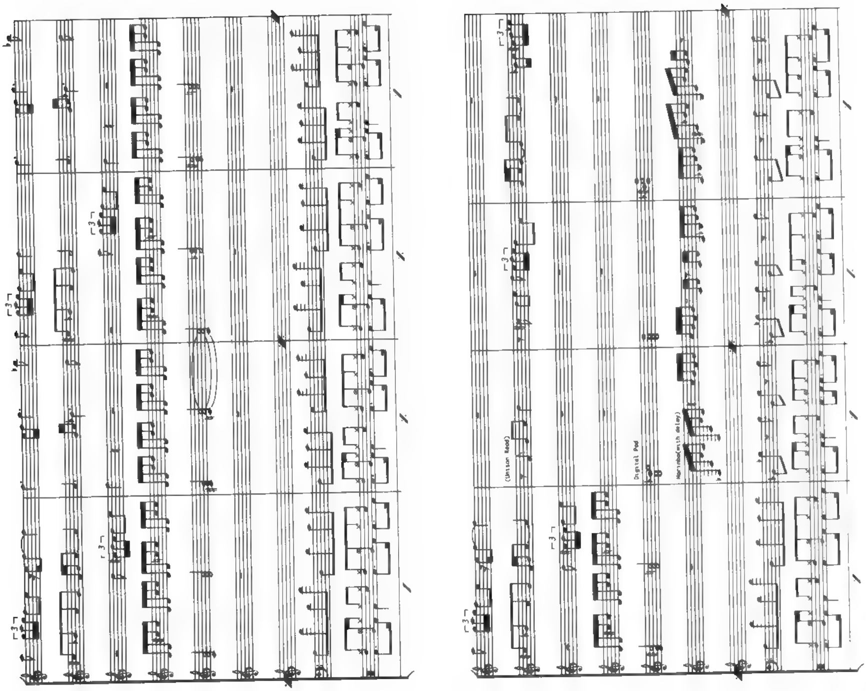


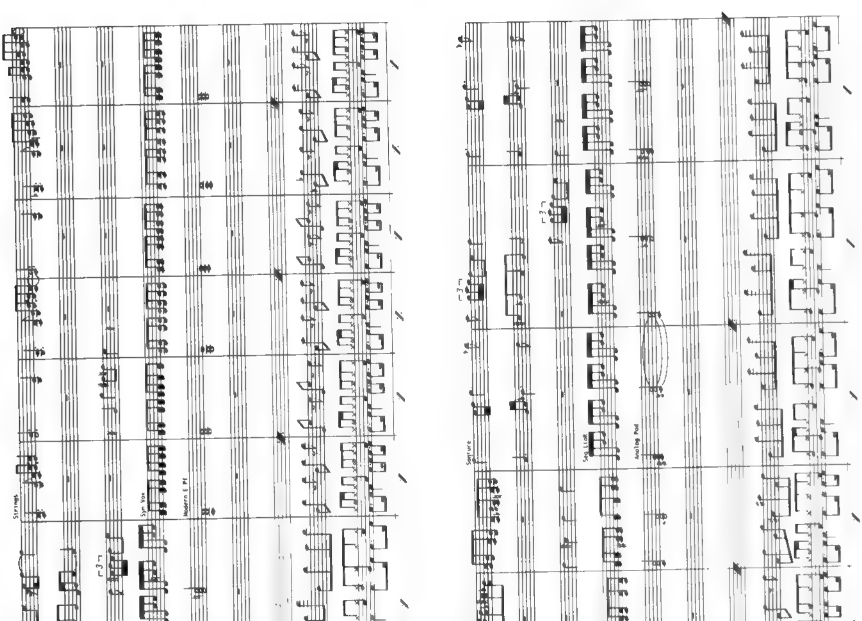


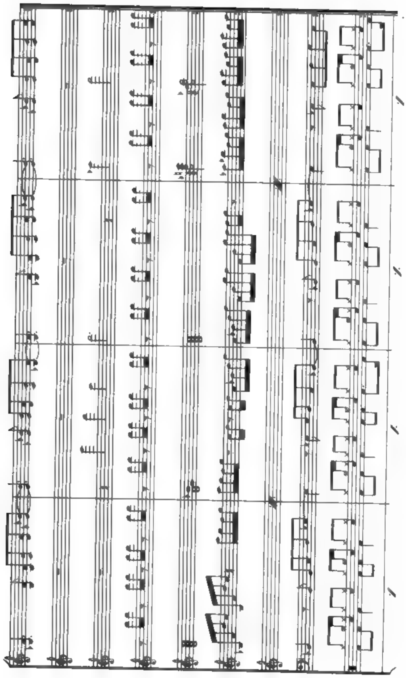

Pan Pipe
Decay Synth
Air Organ

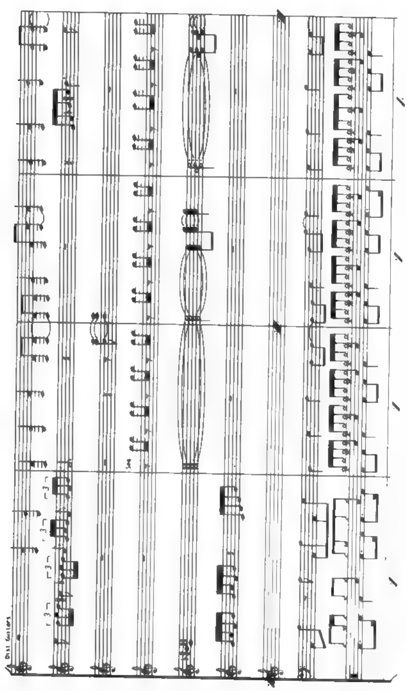
⑪Arabesque(プルムプルナ Stage)

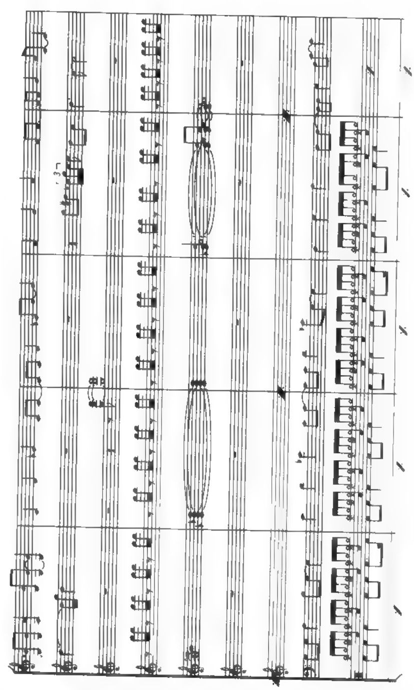



(Unison Reed)
Digital Pad
Marimba(with delay)
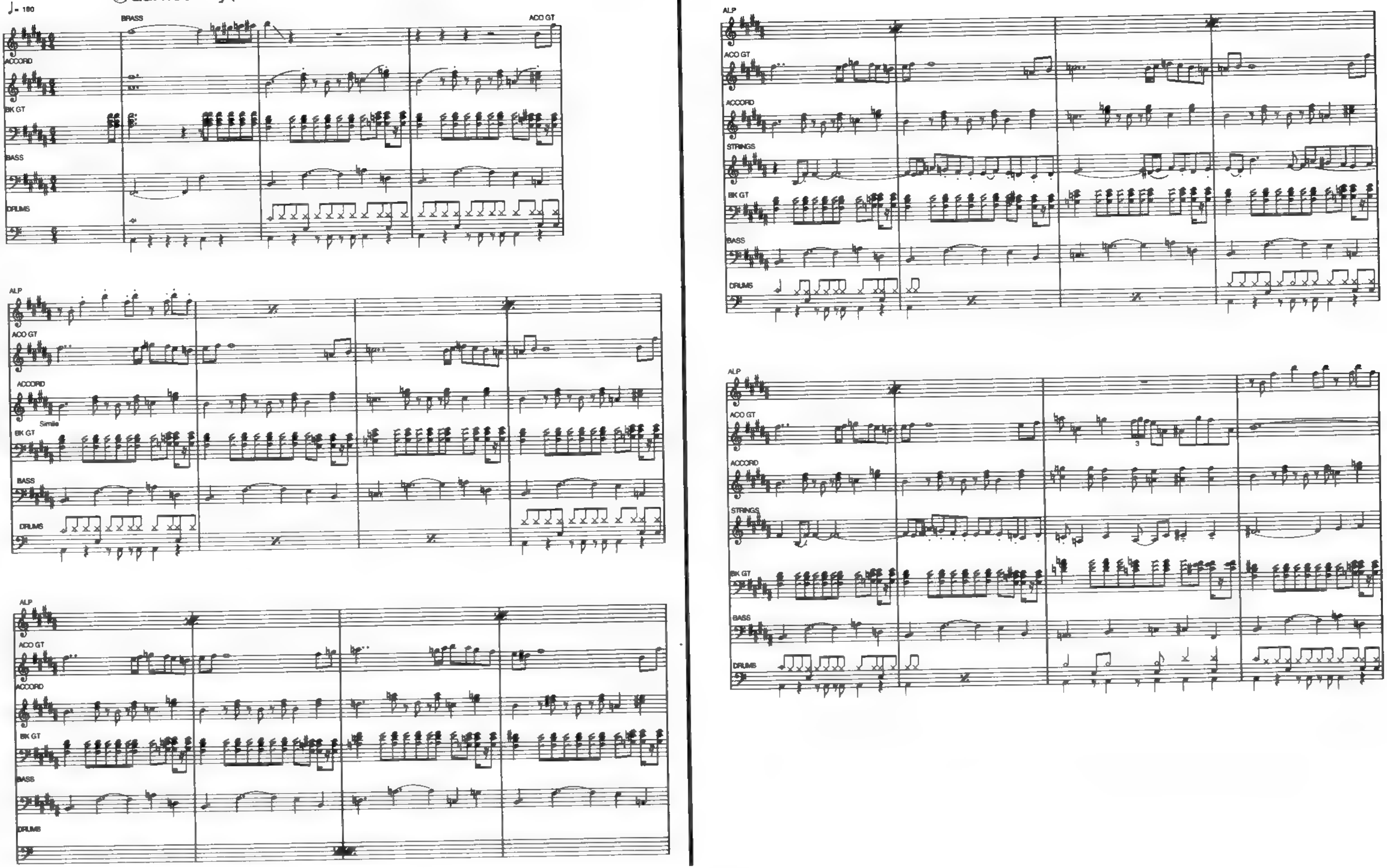

Strings
Syn Vox
Modern E Pf
Seq LtoR
Analog Pad

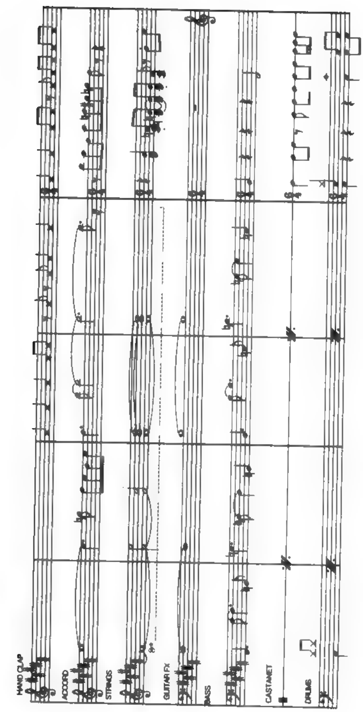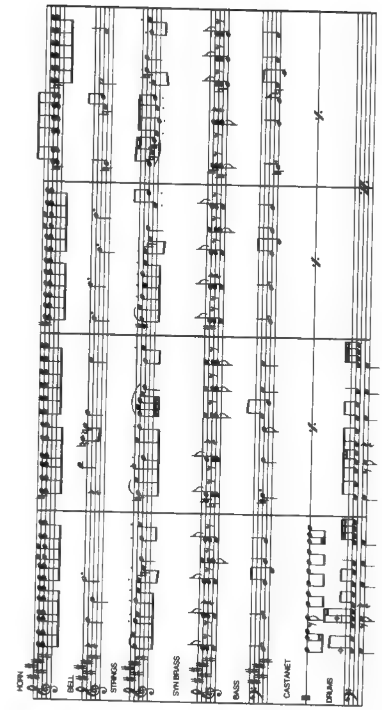



Dist Guitars
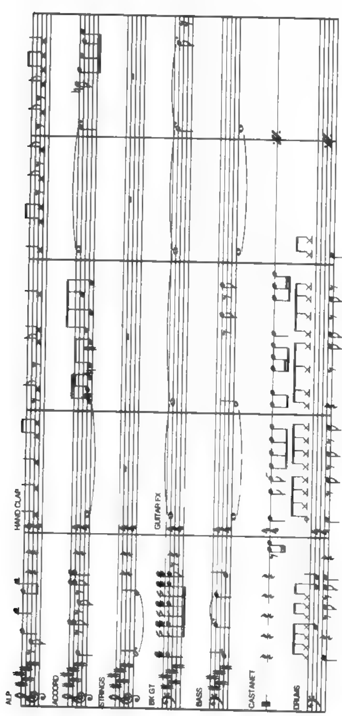


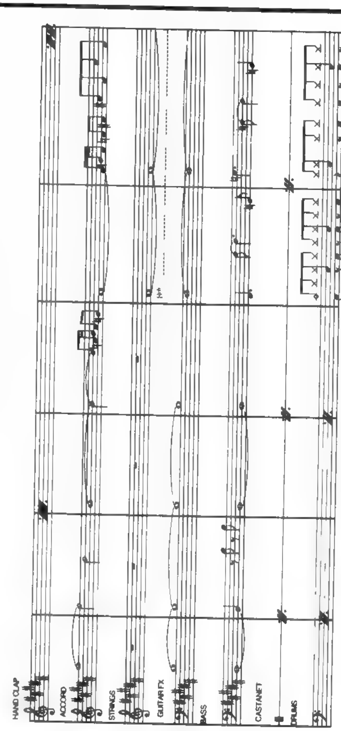
⑫Garnet sky(クラッカージャック Stage)
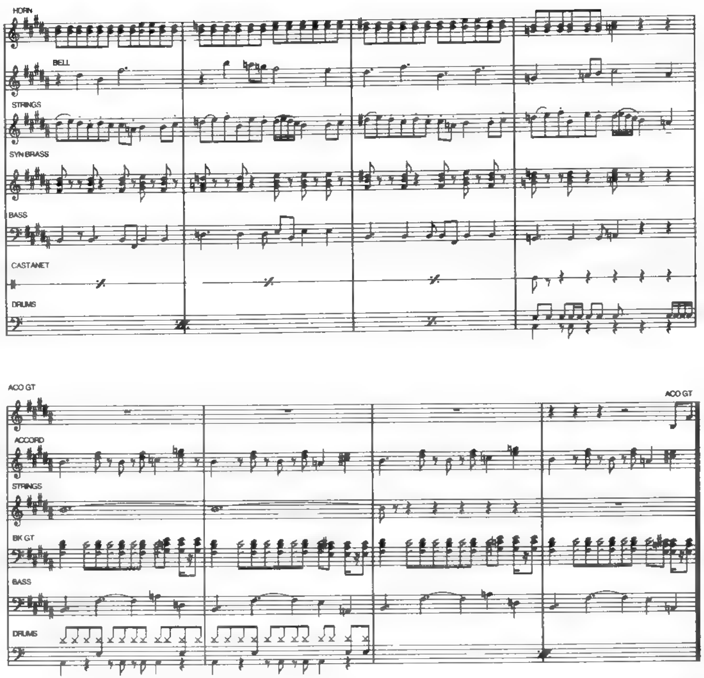



HAND CLAP
ACCORD
STRINGS
GUITAR FX
BASS
CASTANET
DRUMS
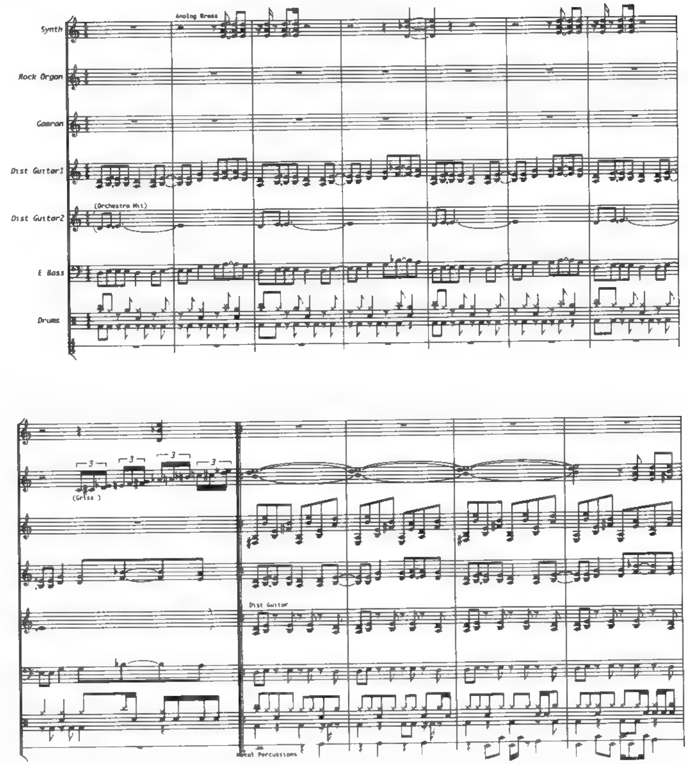

HORN
BELL
STRINGS
SYN BRASS
BASS
CASTANET
DRUMS

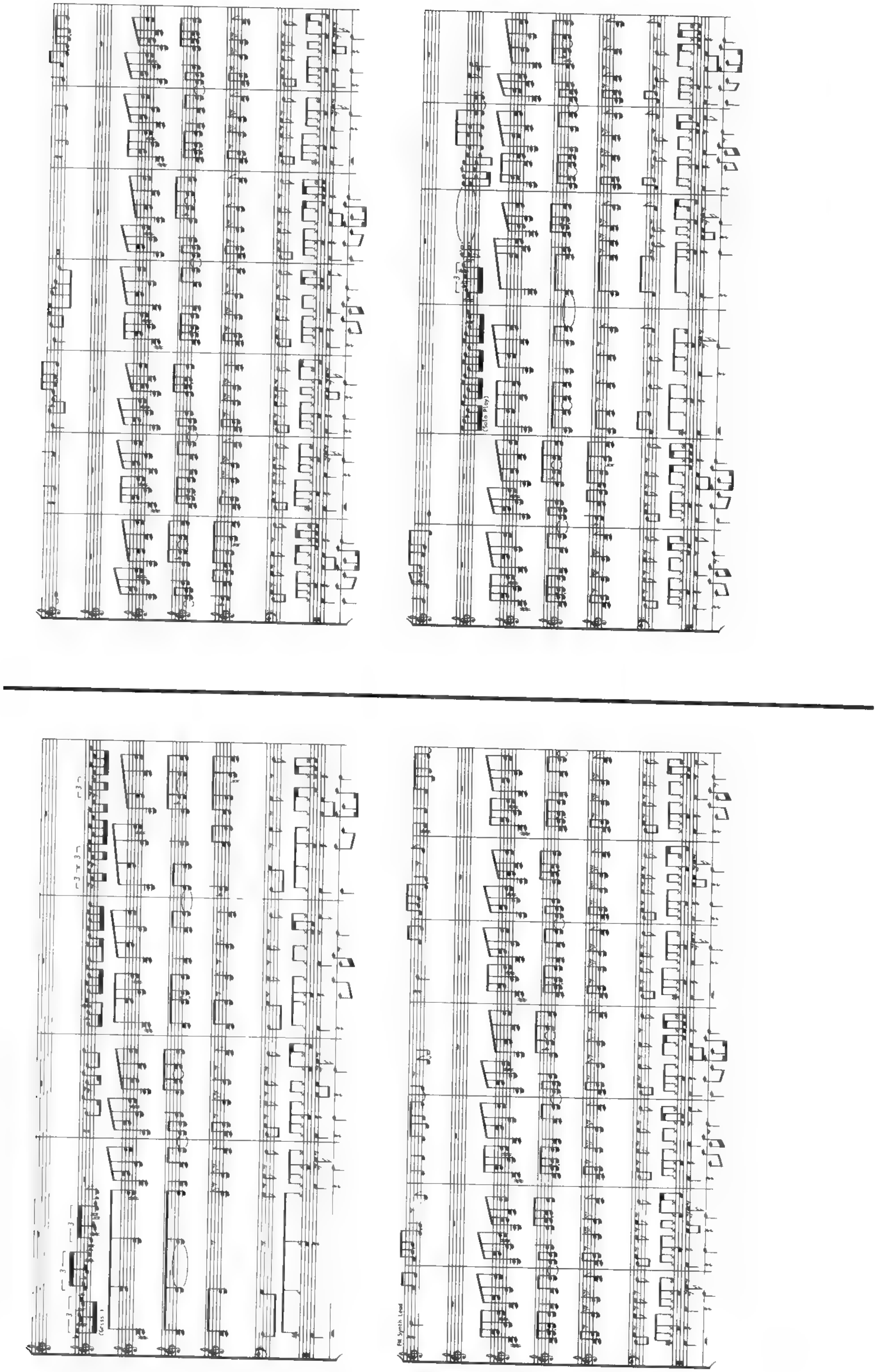

ALP
ACCORD
STRINGS
BK GT
BASS
CASTANET
DRUMS
HAND CLAP
GUITAR FX

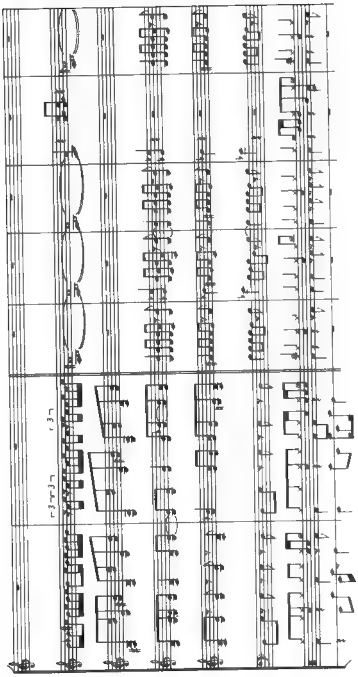
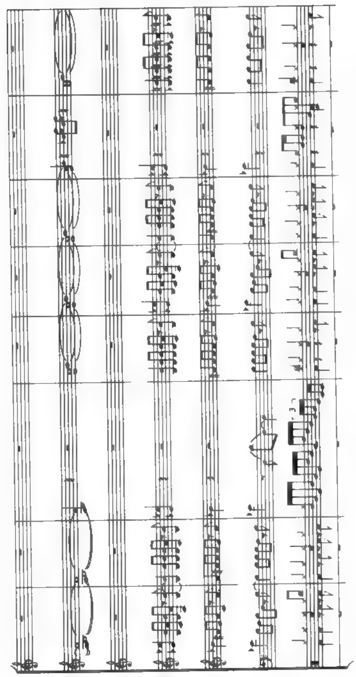
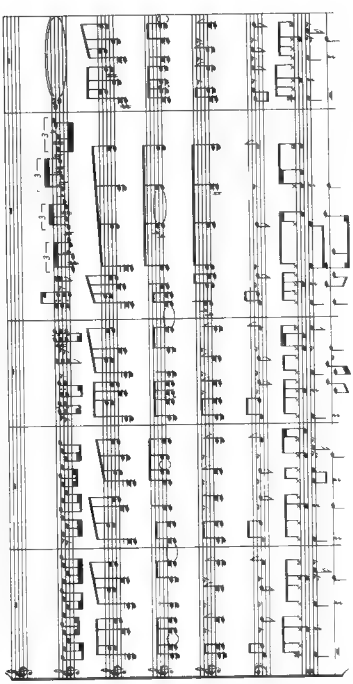
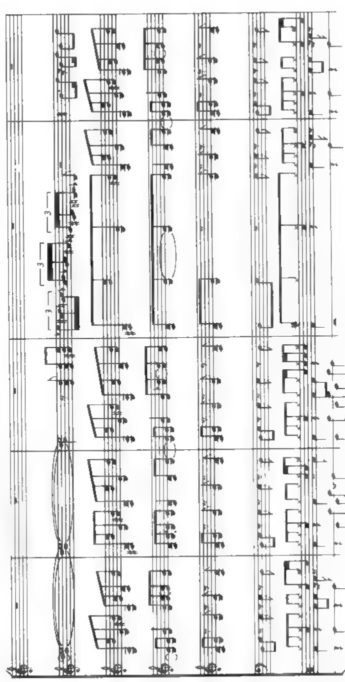

HAND CLAP
ACCORD
STRINGS
GUITAR FX
BASS
CASTANET
DRUMS
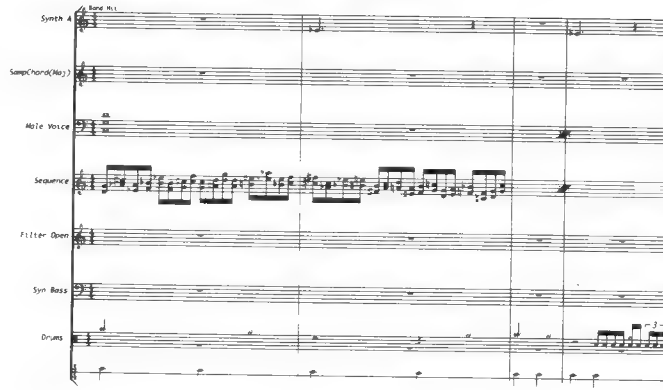


⑬Irreconcilably(ベガ Stage)
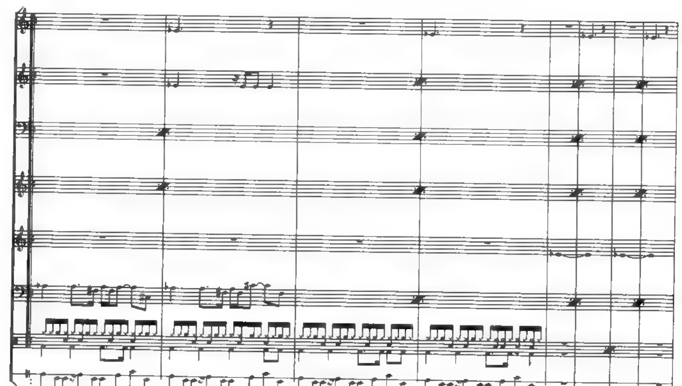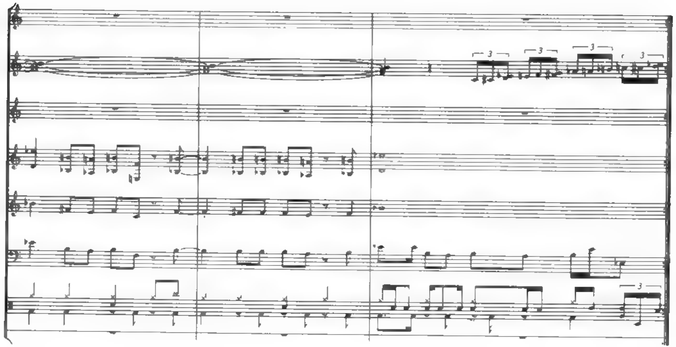



(Solo Play)
FM Synth Lead

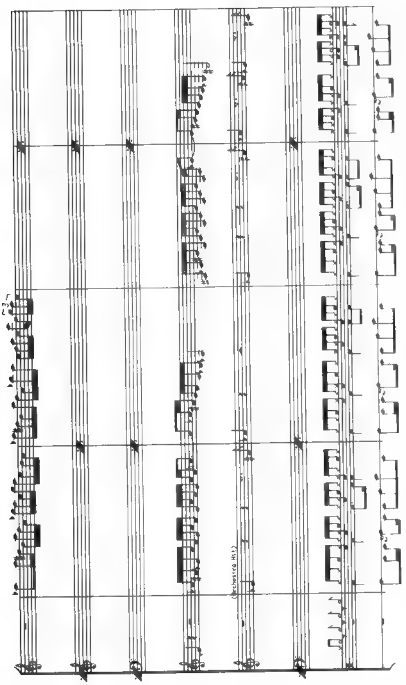





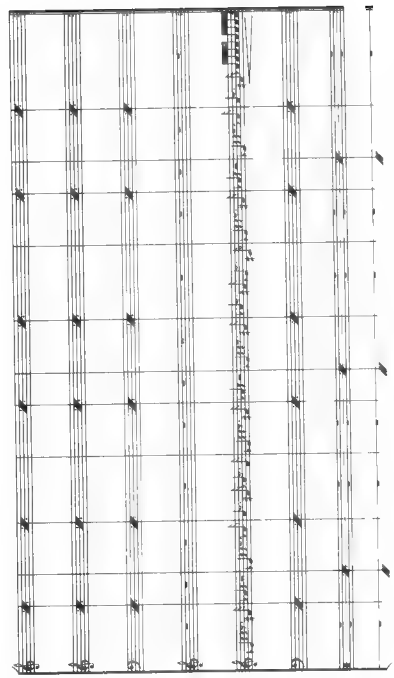
⑭God Hands(豪鬼 Stage)

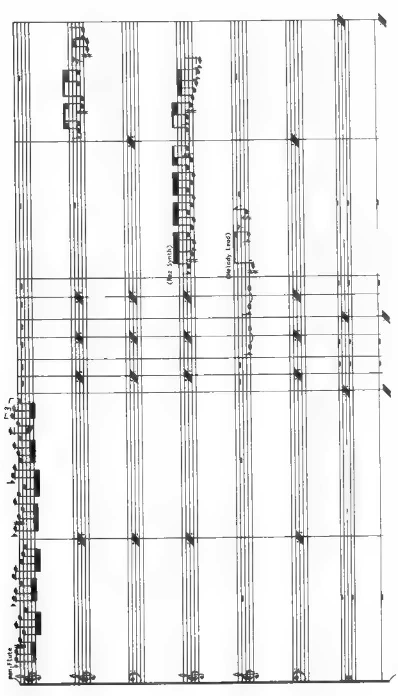


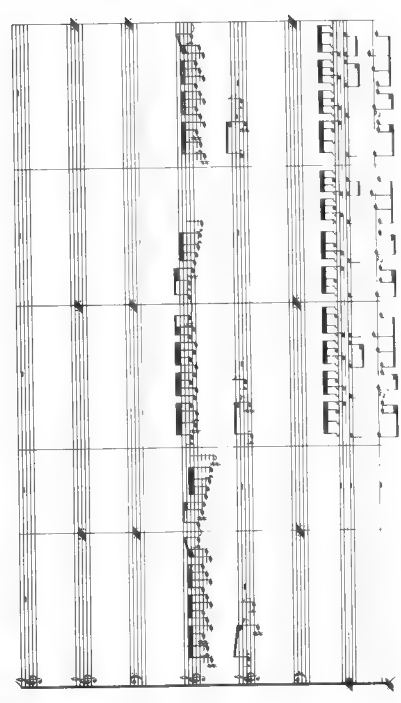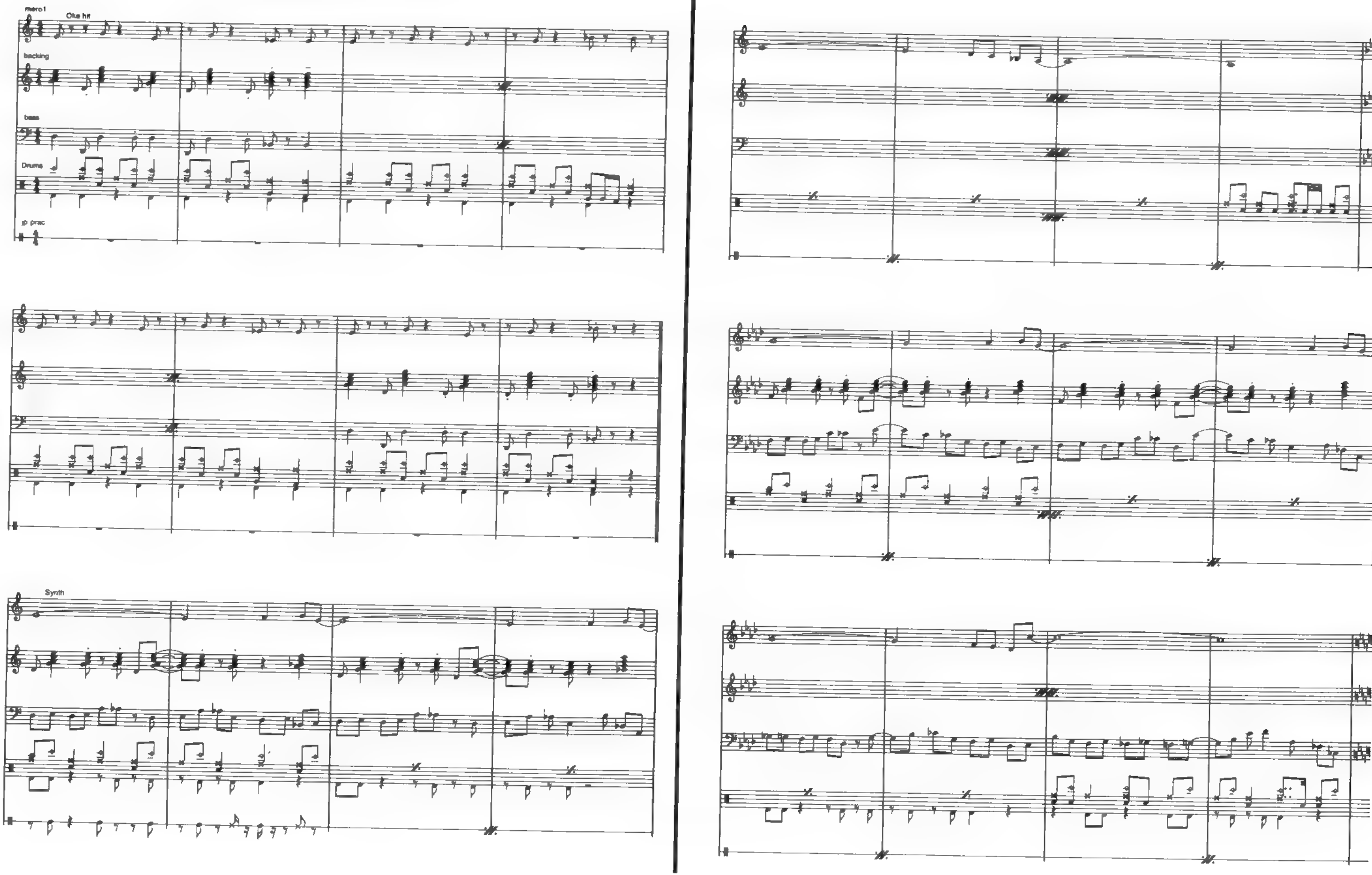





(Orchestra Hit)

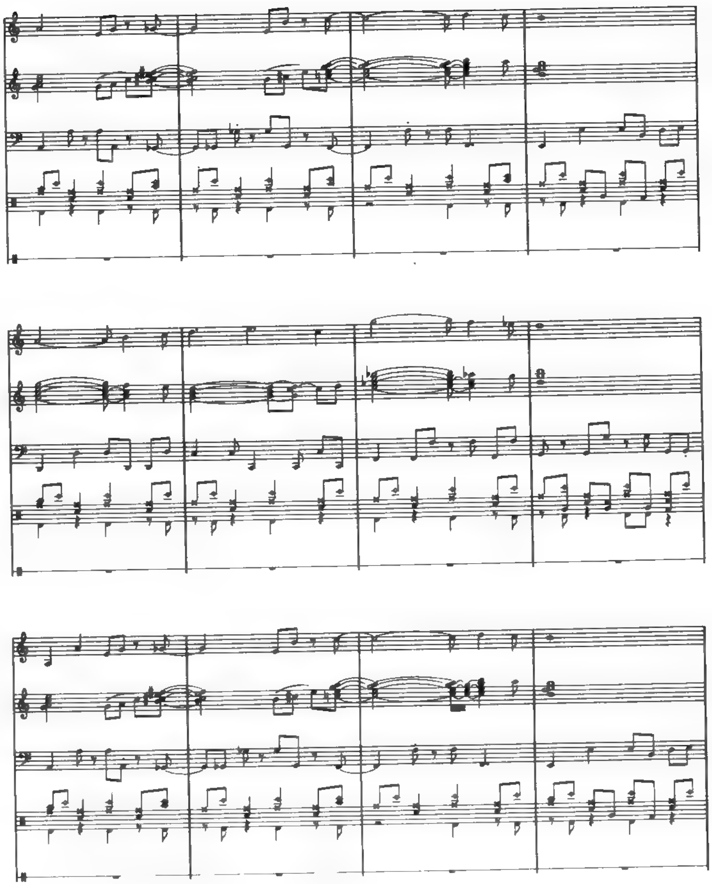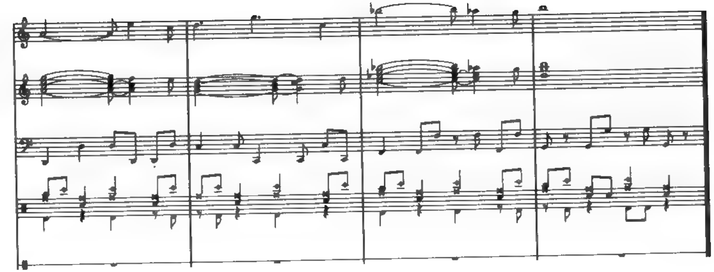



(Melody Lead)
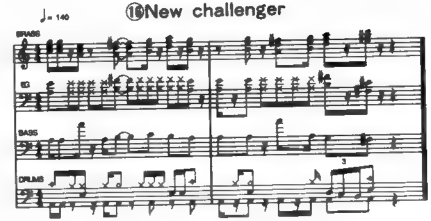


⑮Stronger(ガルダ Stage)
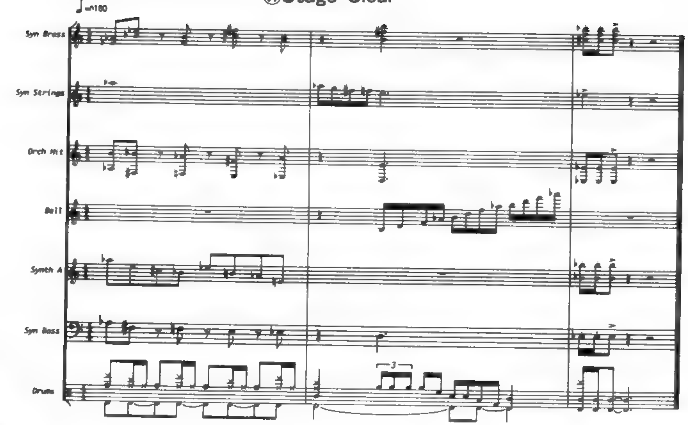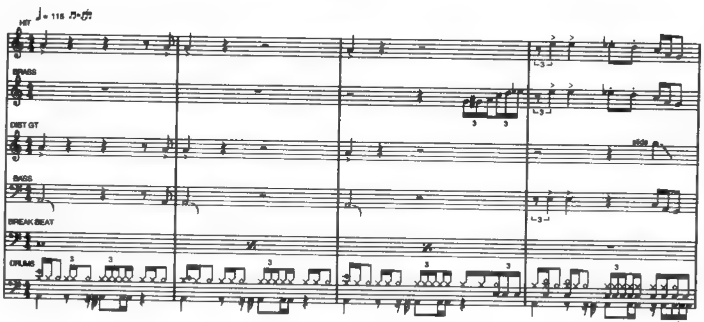






⑯New challenger
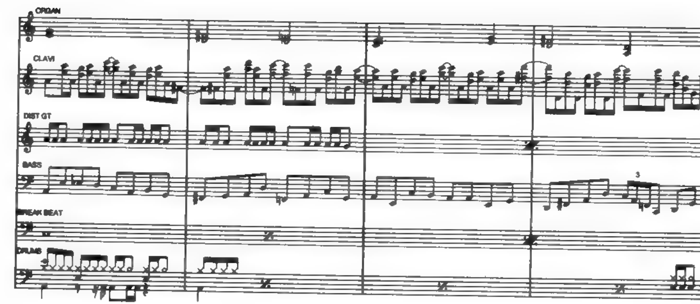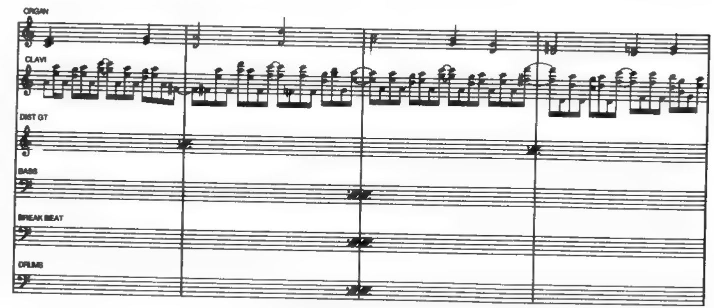


⑰Stage Clear
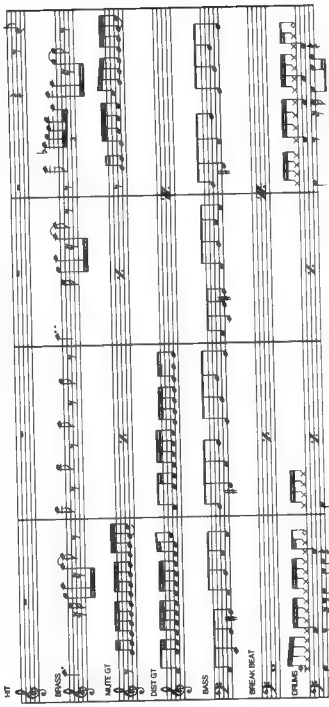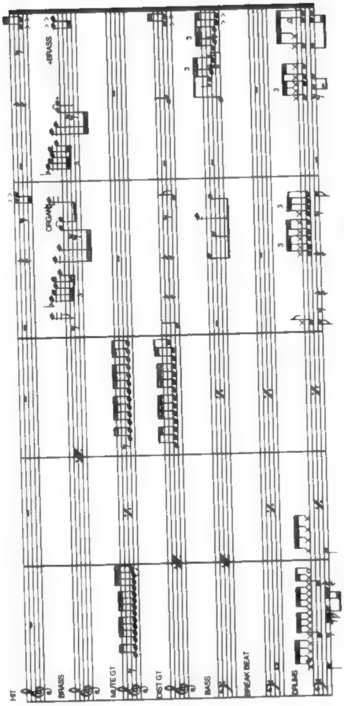


⑱Staffroll
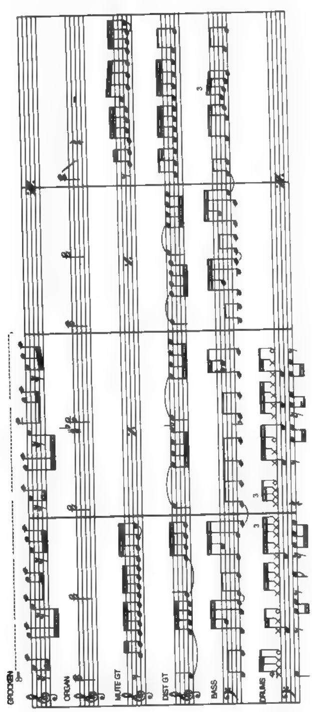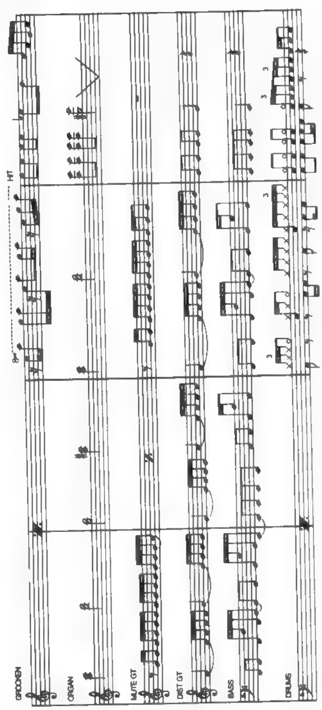







HIT
BRASS
MUTE GT
DIST GT
BASS
BREAK BEAT
DRUMS


HIT
BRASS
MUTE GT
DIST GT
BASS
BREAK BEAT
DRUMS
ORGAN
+BRASS


ORGAN
MUTE GT
DIST GT
BASS
DRUMS


ORGAN
MUTE GT
DIST GT
BASS
DRUMS
HIT

読者プレゼント

アリカ／カプコンのご厚意により、『ストEX』グッズをプレゼント！　本書付属のアンケートはがきに、希望する賞品の「番号」と必要事項を明記のうえ応募してほしい。締め切りは97年3月31日消印有効。当選者の発表は賞品の発送をもってかえさせていただく。

賞品
- ①販促用ポスター（5名）
- ②販促用パンフレット（10名）
- ③シークレットファイル（5名）
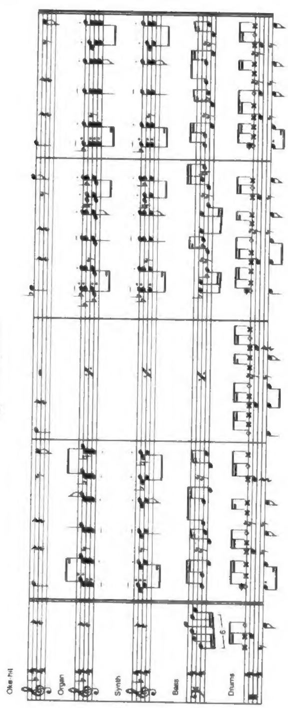


▶登場キャラクターや新システムが記されたA４判のパンフレット
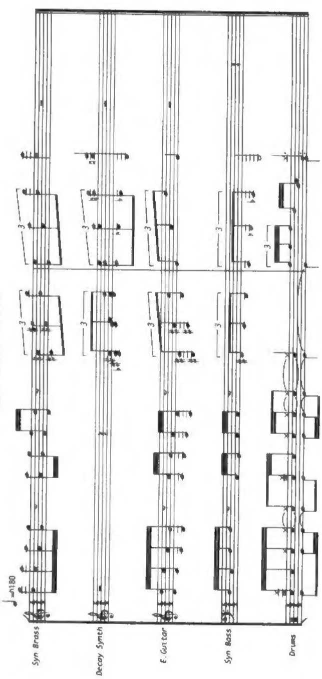


▶裏話が満載の小冊子「シークレットファイル」。すごい表紙…

⑲Continue



⑳Game Over





ALL ABOUT シリーズ Vol.18　デンパムック

ALL ABOUT ストリートファイターEX

●……………………………… スタジオベントスタッフ・編

1997年3月25日初版発行

編集発行人	平山哲雄
発行所	㈱電波新聞社 〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 電話 (03)3445－6111
企画・構成・編集	スタジオベントスタッフ (山下　章／山中直樹／小石朋仁／加藤義文／稲垣宗彦)
制作協力	白川大輔／八巻将之／開田清隆／小江哲朗／ 森　健生／永田正月／TZW-ART?（鈴木智隆）／香理来子
デザイン	鈴木雅彦（Graph House）／ オリジナル・エージェンシー
写植	ジェーシーツー
印刷	奥村印刷㈱
製本	㈱堅省堂
協力	㈱アリカ、㈱カプコン、サイトロン＆アート㈱、 ㈱青二プロダクション、㈱アーツビジョン、 81プロデュース
SPECIAL THANKS	㈱アリカ『ストリートファイターEX』開発チーム
企画・制作	マイコンBASICマガジン編集部

超高密度攻略本 オール・アバウト・シリーズ LINE☆UP











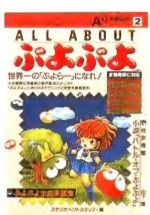






Deluxe2	ALL ABOUT ストリートファイターⅢ～ザ・キャラクターズ	…1,480円
Deluxe1	ALL ABOUT ヴァンパイア ハンター	…2,500円
Vol.17	ALL ABOUT ウォーザード	…1,480円
Vol.16	ALL ABOUT ストリートファイターZERO2 ALPHA	…1,280円
Vol.15	ALL ABOUT スーパーパズルファイターⅡX	…1,280円
Vol.14	ALL ABOUT ストリートファイターZERO2	…1,580円
Vol.13	ALL ABOUT ぷよぷよ通	…1,300円
Vol.12	ALL ABOUT ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 (完売)	…1,580円
Vol.11	ALL ABOUT ストリートファイターZERO	…1,480円
Vol.10	ALL ABOUT 餓狼伝説3	…1,480円
Vol.9	ALL ABOUT 真サムライスピリッツ 下巻・徹底攻略編	…1,480円
Vol.8	ALL ABOUT 真サムライスピリッツ 上巻・システム解析編	…1,480円
Vol.7	ALL ABOUT ザ・キング・オブ・ファイターズ'94 (完売)	…1,400円
Vol.6	ALL ABOUT ヴァンパイア	…1,400円
Vol.5	ALL ABOUT ワールドヒーローズ2JET	…1,380円
Vol.4	ALL ABOUT 龍虎の拳2	…1,380円
Vol.3	ALL ABOUT 餓狼伝説スペシャル	…1,380円
Vol.2	ALL ABOUT ぷよぷよ	…1,280円
Vol.1	ALL ABOUT 対戦格闘ゲーム	…1,480円








定価1,480円(本体1,437円) 雑誌69185-72

T1069185721482

税率変更の場合は本体価格に新消費税が加算されます。

ALL ABOUT ストリートファイターEX 一九九七年三月二十五日発行 電波新聞社 〒141 東京都品川区東五反田一—十一—十五 電話〇三(三四四五)六一一一